2001年1月12日発行（隔週金曜日発行） 第7巻 第2号 通巻161号

人気ソフト49タイトル大攻略

電撃攻略Station（ステーション）

SPECIAL Vol.15

徹底攻略満載！
この冬のゲームライフはおまかせ！

ドラゴンクエストVII
ガンパレード・マーチ
実況パワフルプロ野球7
DINO CRISIS 2
アーマード・コア2
ペルソナ2 罰
ファイナルファンタジーIX
etc.

電撃プレイステーション
1/12号付録

2000年後期ソフトを大攻略

『ドラクエVII』、『ガンパレ』徹底攻略を収録！

攻略Station SPECIAL

電撃プレイステーション1/12号付録

電撃攻略Station SPECIAL
Vol.15

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
©Media Works 2001　PRINTED IN JAPAN

人気ソフト49タイトル大攻略

2001年1月12日発行（隔週金曜日発行） 第7巻 第2号 通巻161号

電撃攻略Station SPECIAL Vol.15

徹底攻略満載！
この冬のゲームライフはおまかせ！

- ドラゴンクエストVII
- ガンパレード・マーチ
- 実況パワフルプロ野球7
- DINO CRISIS 2
- アーマード・コア2
- ペルソナ2 罰
- ファイナルファンタジーIX
- etc.

電撃プレイステーション
1/12号付録

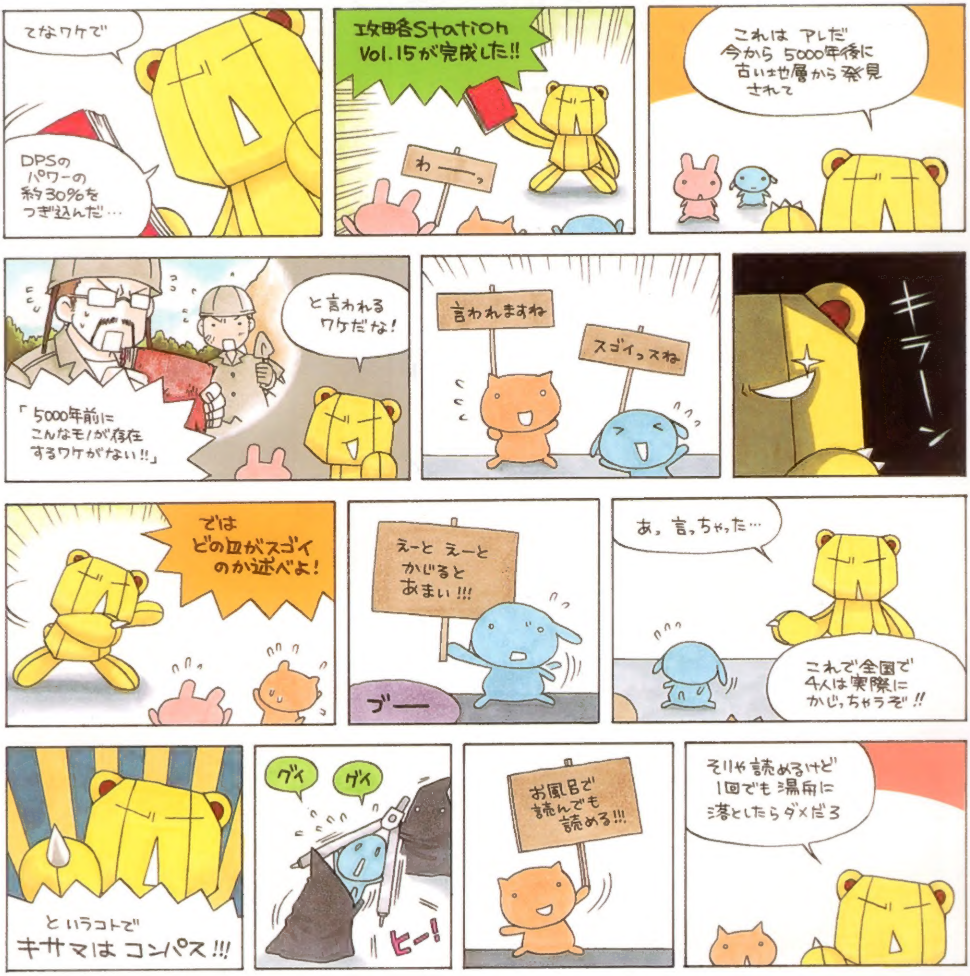
2000年後期ソフトを大攻略

『ドラクエVII』、『ガンパレ』徹底攻略を収録！

電撃攻略Station SPECIAL Vol.15

●デザイン／羽沢組●イラスト／六堂秀哉（©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.）●編集／松崎啓太郎、宮田公彦、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮、伊藤海次、野村一真、三輪邦宏、谷口一茂●ライター／本内新太郎、中村泰宏（CHI）、田島勝、川口一、城イドム、佐藤光伸、中里一雅、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、片山和哉、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、寺井涼、大野英士、荻野晴也、海老原幸治、山田英治、山下和幸、清水豊、平出武志、佐々木麻里菜、平田陽介

※データ欄の略称　MC…メモリーカード　MC2…メモリーカード2　MT2…マルチタップ2　PS…ポケットステーション



まんが／岩瀬さとみ

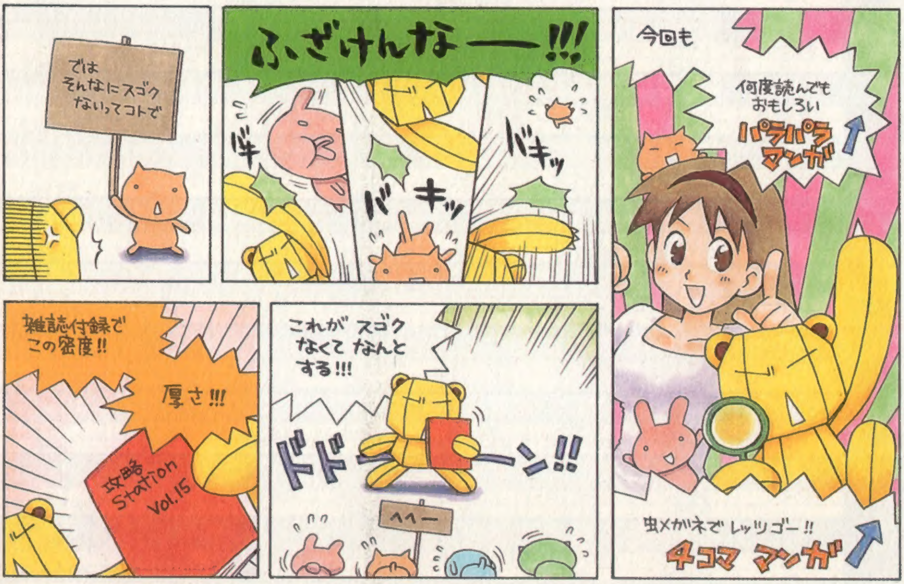
掲載ゲームタイトル

ページ順

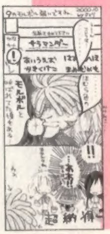
4	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
18	ガンパレード・マーチ
30	実況パワフルプロ野球7
38	DINO CRISIS 2（ディノ クライシス 2）
44	アーマード・コア2
50	ペルソナ2 罰
56	ファイナルファンタジーIX
60	真・三國無双
64	実況パワフルプロ野球 2000開幕版
68	MotoGP
72	実況ワールドサッカー2000
76	カムライ－神来－
80	SDガンダム GGENERATION－F
82	スキャンダル
84	ハッピィサルベージ
86	劇空間プロ野球
88	幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士
90	夢のつばさ
92	RING of RED（リング オブ レッド）
94	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン2000 ～U-23 メダルへの挑戦～
96	三國志VII
97	エキサイティングプロレス
98	ライゼリート～エフェメラルファンタジア～
99	ときめきメモリアル2 Substories ～Dancing Summer Vacation～
100	オレが監督だ！～激闘ペナントレース～
101	北斗の拳 世紀末救世主伝説
102	ガングリフォン ブレイズ
103	テトリスwithカードキャプターさくら エターナルハート
104	栄冠は君に 甲子園への道
105	日本相撲協會公認 日本大相撲
106	実況G I Stable（ジーワン ステイブル）
107	仮面ライダーV3
108	G I JOCKEY2
109	トゥームレイダー4 ラスト レベレーション
110	beatmania IIDX 3rd style
110	beatmania BEST HITS
110	beatmania APPEND ClubMIX
110	ポップンミュージック4 アペンドディスク
110	ポップンミュージック アニメーションメロディ
111	激突トマラルク TOMARUNNER VS L'Arc～en～Ciel
111	ダンスサミット2001 バスト・ア・ムーブ
112	Sorcerous Stabber ORPHEN～魔術士オーフェン～
112	キミにSteady
113	砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～
113	ラブひな～愛は言葉の中に～
113	シルフィード ザ・ロストプラネット
114	エクストリーム・レーシングSSX
114	グラップラー刃牙～バキ最強烈伝～
114	悠久組曲～All Star Project～

あいうえお順

アーマード・コア2	44
栄冠は君に 甲子園への道	104
エキサイティングプロレス	97
エクストリーム・レーシングSSX	114
SDガンダム GGENERATION－F	80
オレが監督だ！～激闘ペナントレース～	100
カムライ－神来－	76
仮面ライダーV3	107
ガングリフォン ブレイズ	102
ガンパレード・マーチ	18
キミにSteady	112
グラップラー刃牙～バキ最強列伝～	114
劇空間プロ野球	86
激突トマラルク TOMARUNNER VS L'Arc～en～Ciel	111
幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士	88
三國志VII	96
G I JOCKEY2	108
実況G I Stable（ジーワン ステイブル）	106
実況パワフルプロ野球7	30
実況パワフルプロ野球 2000開幕版	64
実況ワールドサッカー2000	72
シルフィード ザ・ロストプラネット	113
真・三國無双	60
スキャンダル	82
砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～	113
Sorcerous Stabber ORPHEN～魔術士オーフェン～	112
ダンスサミット2001 バスト・ア・ムーブ	111
DINO CRISIS 2（ディノ クライシス 2）	38
テトリスwithカードキャプターさくら エターナルハート	103
トゥームレイダー4 ラスト レベレーション	109
ときめきメモリアル2 Substories ～Dancing Summer Vacation～	99
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	4
日本相撲協會公認 日本大相撲	105
ハッピィサルベージ	84
beatmania APPEND ClubMIX	110
beatmania IIDX 3rd style	110
beatmania BEST HITS	110
ファイナルファンタジーIX	56
ペルソナ2 罰	50
北斗の拳 世紀末救世主伝説	101
ポップンミュージック アニメーションメロディ	110
ポップンミュージック4 アペンドディスク	110
MotoGP	68
悠久組曲～All Star Project～	114
夢のつばさ	90
ライゼリート～エフェメラルファンタジア～	98
ラブひな～愛は言葉の中に～	113
RING of RED（リング オブ レッド）	92
ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン2000 ～U-23 メダルへの挑戦～	94



まんが／広島県 岸本智さん



PS

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

●発売日/2000年8月26日 ●価格/¥7,800(CD2枚組)
●メーカー/エニックス
●ジャンル/RPG
●対応周辺機器/MC（1ブロック）

©アーマープロジェクト/バードスタジオ/ハートビート/アルテピアッツァ/エニックス 2000

『DQVII』のお役立ちデータを凝縮してお届け！

FC、SFC、GBと常に進化を続けてきたRPGの王道『ドラクエ』シリーズの最新作。これまでのシリーズのプレイ感覚を残しつつ、さまざまな部分でパワーアップされた今作を14ページにわたって徹底攻略！ 30種類以上におよぶ職業データや、モンスターの詳細なデータ。全呪文＆特技表、そしてDPSが自信を持ってオススメする転職チャートなど、キミの冒険を助けてくれるデータ満載でお届けするぞ。もちろん、モンスターパークや、モンスター図鑑などやり込み要素をコンプリートするためのコツも解説。この攻略を参考に根気よくプレイすればクリアは目前だ。しかし、それだけでは終わらないのが『ドラクエVII』。ラスボスを倒したあとも、移民の町や隠しダンジョンなどまだまだ厳しい冒険がキミを待っているのだ。この攻略を参考に『ドラクエVII』のすみのすみまで遊びつくしてしまおう。

▲100時間以上遊べる大ボリューム。まさにRPGの王様！

転職徹底ガイド

転職は、ダーマ神殿で行うことができる。ここでは、上級職を含めた人間の職業すべてと、モンスター職の一部を公開！

表の見方

❶：職業の名前。❷：マスターのしやすさ、5段階で評価し、Eはマスターしやすく、あとはD〜Aの順番でマスターが難しくなっていく。❸：ステータスの変化。力＝攻撃力、早＝素早さ、守＝守備力、賢＝賢さ、か＝かっこよさ、HP＝ヒットポイント(体力)、MP＝マジックポイントを表す。↑の向きや大きさで変動値を表示。❹：マスターしたときに得られるボーナスポイント。❺：職業に関連した上級職。上級職の場合は、その職業に転職するための条件。モンスター職は、必要なモンスターの心。モンスター上級職は、モンスターの心と転職条件を記載。❻：職業の特徴。❼：職業の熟練度ごとの称号と、覚える特技や呪文。

せんし ❶		E ❷	↑	⬇	— ❸	↓	—	↑	⬇	なし ❹	●+ぶとうか→バトルマスター ●+まほうつかい→まほうせんし ❺		主に"斬り"系の技を覚える。体力や攻撃力が高くなるのが◎ ❻	
称号	みならい	しゅぎょうちゅう		いっぱし			ベテラン				すごうで ❼	たつじん	けんごう	？？？
特技・呪文	—	気合いため		—			しっぷう突き				—	ドラゴン斬り	—	まじん斬り

人間 基本職

ダーマの神殿で初めから転職できるのは、この基本職10種類だけ。P.7のチャートを参考に覚えたい特技や呪文を選び、最終的なパーティ編成を考えたうえで転職していくようにしよう。

名前	難度	力	早	守	賢	か	HP	MP	マスターボーナス	関連上級職	特徴
せんし	E	↑	⬇	—	↓	—	↑	⬇	なし	●+ぶとうか→バトルマスター ●+まほうつかい→まほうせんし	主に"斬り"系の技を覚える。体力や攻撃力が高くなるのが◎
ぶとうか	C	—	↑	↓	↓	—	—	⬇	なし	●+せんし→バトルマスター ●+そうりょ→パラディン	会心の一撃が出やすい（約55%）。攻撃で先手を取りやすくなる
まほうつかい	C	⬇	↓	⬆	↑	↑	⬇	↑	なし	●+せんし→まほうせんし ●+そうりょ→けんじゃ	攻撃呪文を覚える。また、移動呪文のルーラを覚えるのが◎
そうりょ	B	↓	↓	⬇	↑	—	↓	—	なし	●+まほうつかい→けんじゃ ●+ぶとうか→パラディン	回復呪文や攻撃補助呪文を覚える。基本職では一番マスターしにくい
おどりこ	E	⬇	⬆	⬇	—	↑	⬇	↓	なし	●+ぎんゆうしじん+わらわせし→スーパースター	身をかわしやすい(約20%)。敵を状態異常にする踊りを覚える
とうぞく	D	↓	↑	⬇	↓	↓	↓	⬇	なし	●+ひつじかい→まものハンター ●+ふなのり→かいぞく	まれに、モンスターの持つアイテムを盗む（約15%）
ぎんゆうしじん	D	⬇	↓	↓	↑	↑	↓	—	なし	●+おどりこ+わらわせし→スーパースター	基本は歌を覚えるが、冒険を助ける呪文も覚える
ふなのり	E	—	↑	↑	↓	—	↑	↓	なし	●+とうぞく→かいぞく	水系攻撃(つなみなど)のダメージ軽減（100%）
ひつじかい	E	↑	—	↓	—	—	↓	⬇	なし	●+とうぞく→まものハンター	毒のステータス異常を回復するキアリーを覚えるのが心強い
わらわせし	E	⬇	⬇	⬇	↓	↑	⬇	⬇	なし	●+おどりこ+ぎんゆうしじん→スーパースター	能力的には非常に？？？。しかし最もマスターしやすい職業

名前	熟練度LV	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
せんし	称号	みならい	しゅぎょうちゅう	いっぱし	ベテラン	すごうで	たつじん	けんごう	？？？
せんし	特技・呪文	—	気合いため	—	しっぷう突き	—	ドラゴン斬り	—	まじん斬り
ぶとうか	称号	まきわり	しろおび	しょだん	くろおび	しはんだい	しはん	めんきょかいでん	？？？
ぶとうか	特技・呪文	—	足ばらい	とびひざげり	まわしげり	ともえ投げ	おたけび	せいけん突き	かまいたち
まほうつかい	称号	まほうずき	みならい	おぼえたて	じゅもんつかい	ようじゅつし	まじゅつし	まどうし	？？？
まほうつかい	特技・呪文	ギラ	ラリホー	ルーラ	ルカニ、リレミト	メラミ	マヌーサ、イオラ	ベギラマ	ヒャダルコ
そうりょ	称号	みならい	しゅぎょうちゅう	しんかん	しさい	こうしさい	そうじょう	だいそうじょう	？？？
そうりょ	特技・呪文	ニフラム、ホイミ	バギ	スカラ	マホトーン	ベホイミ	バギマ	ベホマ	ザオラル
おどりこ	称号	みようみまね	でしいり	したづみ	ぜんざ	バックダンサー	はくしゅかっさい	トップダンサー	？？？
おどりこ	特技・呪文	—	さそうおどり	受けながし	ふしぎなおどり	身かわしきゃく	おどりふうじ	メダパニダンス	死のおどり
とうぞく	称号	スリ	こそどろ	したっぱ	しゃてい	いっちょまえ	だいがし	おやぶん	？？？
とうぞく	特技・呪文	—	すなけむり	突きとばし	石つぶて	ちからため	フローミ	しのびあし	とうぞくのはな
ぎんゆうしじん	称号	うたずき	しゅぎょうちゅう	のどじまん	たびげいにん	うためいじん	にんきもの	トップシンガー	？？？
ぎんゆうしじん	特技・呪文	—	タカのめ	インパス	ゆりかごの歌	トヘロス	めざめの歌	まふうじの歌	天使のうたごえ
ふなのり	称号	かんぱんそうじ	いかりあげ	こぎて	かじとり	こうかいし	そうだちょう	せんちょう	？？？
ふなのり	特技・呪文	—	あみなわ	たいあたり	うみどりのめ	—	キアリク	バギマ	つなみ
ひつじかい	称号	なりたて	みならい	こやそうじ	エサやり	みはりばん	ひつじおい	ひつじのとも	？？？
ひつじかい	特技・呪文	—	キアリー	ホイミ	ねる	くちぶえ	—	ウールガード	どとうのひつじ
わらわせし	称号	みならい	にがわらい	しのびわらい	おもいだしわらい	うけねらい	ツボにはまるし	おおわらい	？？？
わらわせし	特技・呪文	—	ぱふぱふ	ぼけ	つっこみ	いっぱつギャグ	なめまわし	ひゃくれつなめ	くすぐりの刑

まんが/広島県 岸本智さん

人間 上級職

上級職は、基本職以上に強力な特技や呪文を覚えていくほか、勇者なら戦闘中にHPを自然に回復したり、賢者なら呪文や特技使用時の消費MPが減るなどさまざまな特性が付加されるぞ。

名前	難度	力	早	守	賢	か	HP	MP	マスターボーナス	転職条件	特徴
バトルマスター	B	↑	↑	↑	↓	—	↑	⬇	ちから+15	せんし+ぶとうか	会心の一撃が出やすい（約30%）、マスターにすると力が大幅アップ
まほうせんし	A	↑	↑	↓	—	—	↓	⬆	さいだいMP+20	せんし+まほうつかい	属性を持った"斬り"攻撃を覚える。MPが上がるのもうれしい
けんじゃ	A	⬇	↑	↓	↑	—	↓	↑	かしこさ+20	まほうつかい+そうりょ	マスターになると呪文使用時のMP消費量が通常時の約60%になる
スーパースター	B	↓	↓	↓	—	↑	↓	↓	かっこよさ+20	おどりこ+ぎんゆうしじん+わらわせし	ときどきモンスターが見とれて攻撃を忘れる(約15%)
まものハンター	C	—	↑	—	↑	↑	↓	↓	みのまもり+15	とうぞく+ひつじかい	モンスターが仲間になりやすい、「まものならし」が成功しやすくなる
かいぞく	A	↑	↑	↑	↓	—	↑	↓	すばやさ+15	とうぞく+ふなのり	まれに敵のアイテムを盗む、水系のダメージ減少（10%以下）
パラディン	A	↑	↑	—	↑	—	—	—	さいだいHP+20	ぶとうか+そうりょ	まれに一撃でモンスターの息の根をとめる（10%以下）
ゴッドハンド	A	⬆	↑	↑	—	—	↑	↓	ちから+25	バトルマスター+パラディン	熟練度レベル8で覚えるアルテマソードが強力で頼りになる
てんちらいめいし	A	↓	↑	↓	↑	—	↓	↑	さいだいMP+30	けんじゃ+スーパースター	マスターになると呪文使用時のMP消費量が約50%になる
ゆうしゃ	C	↑	—	—	↑	↑	↑	↑	さいだいMP+30	3つ以上の上級職のレベルをマスターにする	1ターンごとにHPが少し回復する（100%）

名前	熟練度LV	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
バトルマスター	称号	ジュニアきゅう	フェザーきゅう	ライトきゅう	ミドルきゅう	ヘビーきゅう	むさべつきゅう	チャンピオン	???
	特技・呪文	—	しんくう斬り	ゾンビ斬り	もろば斬り	みなごろし	はやぶさ斬り	—	ばくれつけん
まほうせんし	称号	メラファイター	バイキルター	デインキラー	スペルキラー	ブリザーダー	バシファイター	マグマソード	???
	特技・呪文	マホカンタ	かえん斬り	いなずま斬り	バイキルト	マヒャド斬り	バシルーラ	ベギラゴン	メラゾーマ
けんじゃ	称号	ウォーロック	ハイウォーロック	ビショップ	ハイビショップ	ウィザード	ハイウィザード	アークウィザード	???
	特技・呪文	ザラキ	フバーハ	マヒャド	マジックバリア	ベホマラー	ザオリク	しょうかん	イオナズン
スーパースター	称号	つきびと	レッスンちゅう	デビュー	ニューフェイス	アイドルスター	えんぎは	フェーマスしょう	???
	特技・呪文	—	まぶしい光	アストロン	ぶきみな光	ハッスルダンス	ムーンサルト	火ばしら	せいれいの歌
まものハンター	称号	スライムハンター	アニマルハンター	ゾンビハンター	メタルハンター	デビルハンター	トロルハンター	ドラゴンハンター	???
	特技・呪文	まものならし、どくの息	—	あまい息	つめたい息	やけつく息	かえんの息	もうどくのきり	ドラゴラム
かいぞく	称号	あらくれもの	はしけばん	かんぱんそうじ	うみのおとこ	キャプテン	バイキング	だいかいぞく	???
	特技・呪文	—	おいかぜ	ハリケーン	トラマナ	レミラーマ	大ぼうぎょ	コーラルレイン	メイルストロム
パラディン	称号	ブロンズナイト	アイアンナイト	スチールナイト	シルバーナイト	ゴールドナイト	クリスタルナイト	キングスナイト	???
	特技・呪文	身がわり	しんくう波	すてみ	バギクロス	マジックバリア	におう立ち	メガザル	グランドクロス
ゴッドハンド	称号	スキングローブ	ブランズグローブ	シルバーハンド	ゴールドハンド	プラチナハンド	コスモハンド	ウルトラハンド	???
	特技・呪文	—	メタル斬り	ベホマラー	岩石おとし	メガンテ	ギガスラッシュ	ザオリク	アルテマソード
てんちらいめいし	称号	しゅぎょうちゅう	ほうろうびと	さすらいぼうず	やまごもり	やまぶし	しゅげんしゃ	てんちのさとり	???
	特技・呪文	めいそう	ザラキーマ	マグマ	めいどうふうま	れんごく火炎	いてつく波動	ジゴスパーク	げんま召喚
ゆうしゃ	称号	おひとよし	むらゆうしゃ	しまゆうしゃ	くにゆうしゃ	たいりくゆうしゃ	せかいのゆうしゃ	しんのゆうしゃ	???
	特技・呪文	—	アストロン	ザオリク	ライデイン	いてつく波動	ギガデイン	ギガスラッシュ	ミナデイン

モンスター 基本職

モンスター職に転職するには、それぞれ「モンスターの心」が必要だ。お店で買うことはできない貴重なアイテムなので、冒険の途中で手に入れたら、使うときが来るまで大切に保管しておこう。

名前	難度	力	早	守	賢	か	HP	MP	マスターボーナス	転職条件	特徴
スライム	E	↓	↑	↓	↓	↓	⬇	⬇	なし	スライムの心（E）	心を入手しやすく、マスターになるのも早い。お手軽モンスターだ
くさった死体	E	—	⬇	↓	⬇	⬇	↑	↓	なし	くさった死体の心（E）	分類するなら、戦士系に属する職業。のろいの歌は使えるぞ
エビルタートル	E	↑	—	↑	⬇	↓	⬇	↓	なし	エビルタートルの心（E）	バイキルトやムーンサルトが比較的ラクに覚えられるのが強み
おどる宝石	C	⬇	↑	↑	↑	↑	⬇	—	なし	おどる宝石の心（C）	目がくらんで敵が攻撃してこない(10%以下)
はなカワセミ	D	↓	↑	↓	↑	—	⬇	↑	なし	はなカワセミの心（D）	素早さが高いうえに、回復系の呪文を覚える。回復役に最適！
キメラ	C	↓	↑	↓	↑	↓	⬇	—	なし	キメラの心（C）	火炎系の特技や呪文を覚える。魔法使いタイプのモンスターだ
ホイミスライム	C	⬇	↓	↓	↑	↓	⬇	⬆	なし	ホイミスライムの心（E）	ベホマラーを早く使えるようになたい人は、この職業を！
リザードマン	D	↓	↑	—	↓	↓	⬇	↓	なし	リザードマンの心（D）	バイキルトを最も早く覚えられる。能力的には少し低め

名前	熟練度LV	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
スライム	称号	ふつうスライム	リーダースライム	エリートスライム	スライムきぞく	スライムだいじん	スライムプリンス	スライムヒーロー	???
	特技・呪文	—	—	身かわしきゃく	—	へんてこ斬り	—	—	しっぺ返し
くさった死体	称号	かしじょうたい	ごりんじゅう	しごこうちょく	くさりはじめ	ふらんしたい	ゾンビ	ボスゾンビ	???
	特技・呪文	—	—	—	どくの息	—	のろいの歌	—	死のおどり
エビルタートル	称号	どんガメ	のろいカメ	ふつうカメ	ハイタートル	パワータートル	ダークタートル	デスタートル	???
	特技・呪文	—	スカラ	—	スクルト	—	バイキルト	たいあたり	ムーンサルト
おどる宝石	称号	ガラスだま	げんせき	おどるこはく	おどるヒスイ	おどるオパール	おどるエメラルド	おどるサファイア	???
	特技・呪文	—	さそうおどり	—	まぶしい光	—	メダパニ	—	ザキ
はなカワセミ	称号	たねカワセミ	しんめカワセミ	わかばカワセミ	ふたばカワセミ	ほんばカワセミ	つぼみカワセミ	おそざきカワセミ	???
	特技・呪文	—	ホイミ	—	—	あまい息	—	—	やすらぎの歌
キメラ	称号	ヒナもどうぜん	ヨチヨチあるき	はばたきはじめ	すだちのとき	めざめのキメラ	おおぞらキメラ	スターキメラ	???
	特技・呪文	—	メラ	—	火の息	—	メラミ	—	かえんの息
ホイミスライム	称号	ホイミはじめ	なおしんぼ	ベホイミかじり	いやしのこころ	いやしのたつじん	ベホミラーテ	ベホマズラー	???
	特技・呪文	—	ホイミ	—	ベホイミ	—	ベホマ	—	ベホマラー
リザードマン	称号	ちびトカゲ	ふつうトカゲ	おおトカゲ	リザードならし	ミニリザード	ノーマルリザード	カリスマリザード	???
	特技・呪文	—	ルカニ	—	ルカナン	—	バイキルト	—	さみだれ剣

※モンスター職、転職条件欄の心のあとの英字は入手しやすさ（Eが手に入れやすく、Aは入手しにくい）を表します。

まんが／東京都 とうまるいさん

名前	難度	力	早	守	賢	か	HP	MP	マスターボーナス	転職条件	特徴
ばくだん岩	C	↑	⬇	↑	⬇	↓	↑	⬇	なし	ばくだん岩の心（D）	爆発を恐れ、敵が攻撃してこない(10%以下)
リップス	E	↓	↑	↓	⬇	↓	⬇	—	なし	リップスの心（E）	素早さが高いので、なめまわしなどで敵の動きを封じさせると◎
サンダーラット	C	↓	↑	↑	↓	↓	↓	↓	なし	サンダーラットの心（D）	雷系の特技を覚える。素早さが高いので、敵の先手を取りやすい
ミミック	B	↑	—	↑	⬇	↓	⬇	↓	なし	ミミックの心（C）	攻撃力と守備力が上がるのが◎。ザキなどで敵を一網打尽に！
バーサーカー	D	↑	↑	↓	⬇	↓	—	—	なし	バーサーカーの心（B）	力と素早さがアップするので、パーティの切り込み隊長に最適
ダンビラムーチョ	D	↑	↓	↓	↓	↓	↓	↓	なし	ダンビラムーチョの心（B）	戦士系のモンスターながら、回復呪文も覚えるバランス型

名前	熟練度LV	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
ばくだん岩	称号	ろぼうのいし	つけものいし	みちしるべ	にわのおきもの	めいぶついわ	いわオヤジ	グレートロック	？？？
ばくだん岩	特技・呪文	—	スクルト	しのび笑い	ちからため	—	メガンテ	—	めいそう
リップス	称号	かさかさリップ	ぬるぬるリップ	ぷるるんリップ	つやつやリップ	しっとりリップ	うるおいリップ	きらきらリップ	？？？
リップス	特技・呪文	—	なめまわし	—	ひゃくれつなめ	—	あまい息	—	ふしぎなおどり
サンダーラット	称号	バチバチくん	ビリビリくん	でんきねずみ	でんきじょうず	かみなりつかい	いかずちマスター	らいてい	？？？
サンダーラット	特技・呪文	—	—	まぶしい光	—	ギラ	—	—	いなずま
ミミック	称号	あきばこ	びっくりばこ	どうぐばこ	いしょうばこ	かざりばこ	ほうせきばこ	しんぴのはこ	？？？
ミミック	特技・呪文	—	あまい息	—	すなけむり	—	ザキ	—	ザラキ
バーサーカー	称号	アタッカー	ボンバー	バスター	スラッシャー	ブレイカー	クラッシャー	イレイザー	？？？
バーサーカー	特技・呪文	—	しっぷう突き	—	かえん斬り	—	さみだれ剣	—	みなごろし
ダンビラムーチョ	称号	すでムーチョ	ニードルムーチョ	ナイフムーチョ	ソードムーチョ	アックスムーチョ	バスタームーチョ	キングムーチョ	？？？
ダンビラムーチョ	特技・呪文	—	しんくう斬り	—	ベホイミ	気合いため	—	しっぷう突き	もろば斬り

モンスター 上級職

モンスター上級職になるには、転職条件になっているモンスター職をすべてマスターにするか、「モンスターの心」を手に入れればＯＫ。人間職以上に、強力な特技を覚えるモンスター職もあるのでいろいろ試してみよう。

名前	難度	力	早	守	賢	か	HP	MP	マスターボーナス	転職条件	特徴
アンドレアル	B	↑	↓	↑	—	—	⬆	↓	ちから+10	アンドレアルの心（B） サンダーラット+ゲリュオン	最大HPが大幅にアップする。特技は複数の敵に効果的なものばかり
呪いのランプ	A	⬇	⬆	↓	↑	↓	⬇	⬆	すばやさ+15	呪いのランプの心（B） ミミック+くさった死体	素早さが高く、敵の攻撃をかわしやすくなる（約10%）
ギャオース	A	⬆	—	↓	↓	↓	↑	↓	ちから+15	ギャオースの心（A） ダンビラムーチョ+リップス+エビルタートル	攻撃、特技ともに強力で非常に頼りになる
ヘルバトラー	A	—	—	↑	—	↓	⬆	—	さいだいMP+15	ヘルバトラーの心（A） フライングデビル+おどる宝石	最大HPと守備力が上がるので、前衛を任せられる。覚える呪文も強力
コスモファントム	A	↓	↑	↑	↑	↓	↑	↑	みのまもり+10	コスモファントムの心（※） いどまじん+リップス	パラメータが平均的にアップする非常にバランスのとれた職だ
ドラゴスライム	D	↓	↑	↑	↓	—	↓	↓	すばやさ+10	ドラゴスライムの心（A） スライム+リザードマン	上級モンスターのなかでは、最もマスターしやすい
フライングデビル	A	↑	⬆	—	↓	↑	⬆	—	すばやさ+20	フライングデビルの心（A） キメラ+エビルタートル+はなカワセミ	素早さの上昇は目を見張るものが！会心の一撃も出やすい(約40%)
ゲリュオン	B	↓	↑	↑	↓	↓	↑	↓	ちから+10	ゲリュオンの心（C） リザードマン+ダンビラムーチョ	肉弾戦向けの職業。呪文も使えるので、呪文に弱い敵にも対応できる
死神きぞく	A	—	—	↓	↑	↓	—	↑	さいだいMP+15	死神きぞくの心（B） くさった死体+ホイミスライム+おどる宝石	パラメータの上がり方は、魔法使いタイプ
プロトキラー	B	↑	↓	↑	↓	↓	—	↓	みのまもり+10	プロトキラーの心（B） ゴーレム+サンダーラット	メタル斬りを覚えるので、経験値稼ぎをしたいときはコレで！
ゴーレム	B	⬆	⬇	↑	⬇	⬇	↑	↓	ちから+15	ゴーレムの心（※） ばくだん岩+バーサーカー	会心の一撃が出やすい（約15%）とにかく攻撃メインに攻めよう
いどまじん	B	↑	↑	↑	⬇	↓	↑	⬇	みのまもり+10	いどまじんの心（C） バーサーカー+ミミック	先制攻撃をしやすい(約20%)。特技の種類が多いのがポイント

名前	熟練度LV	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
アンドレアル	称号	ドレアルぼうや	ドレアルかけだし	ドレアルいっぱし	ベテランドレアル	アンドレアラー	アンドレアリスト	プレミアドレアル	？？？
アンドレアル	特技・呪文	火の息	—	かえんの息	—	こおりの息	—	—	はげしい炎
呪いのランプ	称号	あぶらいれ	ボロランプ	なまりのランプ	てつのランプ	はがねのランプ	どうのランプ	ぎんのランプ	？？？
呪いのランプ	特技・呪文	マホトーン	—	メダパニダンス	—	ヒャダルコ	—	たいあたり	しょうかん
ギャオース	称号	みずたまりのぬし	いけのぬし	かわのぬし	みずうみのぬし	まぼろしのじゅう	たいかいのぬし	うみのおうじゃ	？？？
ギャオース	特技・呪文	—	こおりの息	—	たいあたり	—	はげしい炎	—	こごえるふぶき
ヘルバトラー	称号	むめいのバトラー	やとわれバトラー	むしゃしゅぎょう	どうじょうやぶり	すごうでバトラー	てつじんバトラー	スターバトラー	？？？
ヘルバトラー	特技・呪文	イオラ	—	ベホマラー	ぶきみな光	—	メラミ	—	イオナズン
コスモファントム	称号	へんなやつ	かいじんもどき	プチファントム	まぼろしつかい	げんえいマスター	エースファントム	スターファントム	？？？
コスモファントム	特技・呪文	—	まぶしい光	ムーンサルト	—	マホカンタ	—	メラミ	ライデイン
ドラゴスライム	称号	つのスライム	とかげスライム	スラゴンベビー	スラゴンキッズ	スラゴン	キーススラゴン	ダーススラゴン	？？？
ドラゴスライム	特技・呪文	—	火の息	つめたい息	アストロン	—	かえんの息	こおりの息	ドラゴラム
フライングデビル	称号	ペーパースカイ	アイアンフライ	アルミプレーン	シルバーフェザー	ゴールドウィング	パールロケット	ダイヤミサイル	？？？
フライングデビル	特技・呪文	—	かもめ返し	—	ザオラル	—	ムーンサルト	しんくう波	はやぶさ斬り
ゲリュオン	称号	のらねこ	やまねこ	やじゅう	まじゅう	ゲリュアニマル	プチゲリュオン	ゲリュキマイラ	？？？
ゲリュオン	特技・呪文	バギ	マヌーサ	—	バギマ	—	とおぼえ	—	バギクロス
死神きぞく	称号	コープス	びんぼうがみ	しゃれこうべ	しにがみどくろ	しにがみかめん	デスマスター	しゃこうデビュー	？？？
死神きぞく	特技・呪文	ヒャド	—	ヒャダルコ	やけつく息	—	ザラキーマ	—	マヒャド
プロトキラー	称号	がらくた	ジャンクパーツ	プロトタイプ	ニュータイプ	マークツー	バージョンアップ	ハイスペック	？？？
プロトキラー	特技・呪文	—	マジックバリア	—	メタル斬り	—	ばくれつけん	—	まじん斬り
ゴーレム	称号	すなのゴーレム	つちのゴーレム	どうのゴーレム	てつのゴーレム	ぎんのゴーレム	きんのゴーレム	プラチナゴーレム	？？？
ゴーレム	特技・呪文	—	ちからため	におう立ち	じわれ	—	地ひびき	—	岩石おとし
いどまじん	称号	いどさがし	あなほり	いどのぬし	いどまねき	イドゴン	いどまじん	イドラー	？？？
いどまじん	特技・呪文	石つぶて	おたけび	ステテコダンス	受けながし	突きとばし	—	かまいたち	マグマ

※コスモファントム、ゴーレムは「心」を落とさない（宝箱から入手）。

■表の特徴で%が書かれているものは、その効果が何%の確率で発生するかを表している（特に注のないものは必ず発生する）。また、基本職の関連上級職欄の●は、その職業を表し、上級職の転職条件内の職業は、それをマスターにしないと上級職に転職できないことを表す。モンスター職の上級職のモンスター名も、これと同じ。心のあとの英字は、E～Aと心の入手しやすさを表す。

まんが／埼玉県 福茶さん

熟練度

特技や呪文を覚えるために重要な「熟練度」を上げるレベル別最適スポットを公開！ページ下段の転職チャートと合わせて効率よく仲間を育てよう。

職業の熟練度は、経験値とは異なり、敵を倒した回数で上がっていく。しかし、どんな敵を倒しても熟練度は上がるわけではなく、主人公や仲間たちのレベルに応じて熟練度が上がるかどうかが変化するのだ。ここでは、各レベルごとに最適な熟練度上げポイントを紹介！　ちなみに、『VII』では、レベルを上げるよりも熟練度を上げて特技や呪文を覚えたほうが戦闘がラクになる。はぐれメタルなどを倒して経験値を稼ぐより、熟練度上げを優先させよう。

▲ダーマ神殿の占い師から熟練度について聞くことができる。こまめにチェックしよう！

CHECK 仲間をレベル1でダーマ神殿に連れていくには？

仲間をレベル1でダーマ神殿に連れていくには、そのキャラを「しに」状態にしておくこと。そしてダーマ神殿についたらキャラを復活させ、1回の戦闘につきスライム1匹だけ（ほかの敵はバシルーラなどで消してしまう）を倒し続けると、レベル10までにすべての人間職をマスターすることが可能だ。知っておくと、だいぶ便利な技だぞ！

◀役に立つ特技をガンガン覚えまくろう！

熟練度上げポイントリスト

レベル	場所	レベル	場所
～9	ウッドパルナ周辺	23	ダーマ神殿周辺
10	鉱石採掘場	24	西の洞窟・牢ごくへ続く洞窟・神殿への地下道
11	東の塔（1～3F）	25	砂漠の城周辺
12	東の塔（4F～）	26	神木の根っこ
13	エンゴウ周辺	27	クレージュ周辺
14	炎の山	28	リートルード周辺
15	ダイアラック・オルフィー周辺	29	時のはざまの洞窟
16	魔封じの洞窟	30	アボンの村・ハーメリア周辺
17	フォロッド城	31	アボンのトンネル・山奥の塔
18	からくり兵団拠点	32	海底都市
19	グリンフレーク周辺	33	プロビナ周辺
20	沼地の洞窟	34	プロビナ山洞窟・闇のドラゴンの塔
21	ユバールの休息地周辺・山脈の洞窟	35	マーディラス全域
22	湖の洞窟	36	世界一高い塔

転職チャート

効率よく呪文・特技を覚えるためには、ムダのない転職が一番！　ここではパーティの戦力バランスを考えた転職チャートと、職歴特技を覚えるためのチャートを公開。

ここではDPSが独自に考えた、仲間ごとの最終形態を見すえた転職チャートと、すべての職歴特技を覚えることができる転職チャートを公開！　職歴特技は、「いたについてきた」とメッセージが出たあとに覚えることができる。また、転職したあとなら30回以上戦って「かんを取り戻す」ことで覚えることができる。

最終形態をみすえた転職チャート

多技能系勇者

わらわせし → とうぞく → ふなのり → かいぞく → ひつじかい → まものハンター → スライム → くさった死体 → リザートマン → ぎんゆうしじん → おどりこ → スーパースター → ゆうしゃ

戦士系勇者

せんし → ぶとうか → そうりょ → バトルマスター → パラディン → ゴッドハンド → ゴーレム → ゲリュオン → アンドレアル → ギャオース → ゆうしゃ

回復系スペシャリスト

ひつじかい → そうりょ → ぶとうか → パラディン → ふなのり → まほうつかい → はなカワセミ → ばくだん岩 → けんじゃ

呪文系スペシャリスト

そうりょ → まほうつかい → せんし → まほうせんし → けんじゃ → ぎんゆうしじん → おどりこ → わらわせし → スーパースター → ヘルバトラー → 死神きぞく → てんちらいめいし

職歴特技をすべて覚えるための転職チャート

ぶとうか → まほうつかい → とうぞく → わらわせし → ぎんゆうしじん → そうりょ → おどりこ → ふなのり → せんし → ひつじかい → ぶとうか → おどりこ → せんし → ぎんゆうしじん → ふなのり → まほうつかい → おどりこ → わらわせし → ぶとうか → ぎんゆうしじん → ひつじかい → まほうつかい → わらわせし → せんし → とうぞく → ぶとうか → ふなのり → そうりょ → ひつじかい → おどりこ → まほうつかい → ぎんゆうしじん → けんじゃ → スーパースター

▲職歴特技はゲーム終盤まで役に立つものが多い。できるならすべて覚えておきたい。

※モンスター職を含めたチャートは、モンスターの「心」を持っていることが前提になります。

まんが／岐阜県　宮田あづみさん

呪文&特技編

戦闘に欠かせない呪文と特技を公開。また、DPSが考える最強の特技や職歴特技についても紹介しているぞ。

◉全呪文と特技の効果&修得可能な職業

前作から転職できる職業も倍以上に増えたため、修得する呪文や特技なども大幅に増加。そこで、職業に就くことで修得できる呪文と特技の効果を一挙に掲載するぞ！　もちろん、どの職業で修得できるのかもフォローしているので、転職時にも、活用してほしい。ちなみに、表内の「？」はまだ公表できないもの、効果範囲データにある「敵１G」とは、敵１グループの略称だ。

区分	系統	名前	消費ＭＰ	効果範囲	効果	修得する職業、キャラ
呪文	攻撃	イオ	5	敵全体	爆発で小ダメージ	メルビン
		イオラ	8	敵全体	爆発で中ダメージ	魔法使い／ヘルバトラー
		イオナズン	15	敵全体	爆発で大ダメージ	賢者／ヘルバトラー／？
		ギラ	4	敵１Ｇ	炎の玉で小ダメージ	魔法使い／サンダーラット
		ベギラマ	6	敵１Ｇ	炎の玉で中ダメージ	魔法使い
		ベギラゴン	10	敵１Ｇ	炎の玉で大ダメージ	魔法戦士／？／？
		ザキ	4	敵１体	敵を死に至らしめる	おどる宝石／ミミック
		ザラキ	7	敵１Ｇ	敵を死に至らしめる	賢者／ミミック
		ザラキーマ	15	敵全体	敵を死に至らしめる	天地雷鳴士／死神きぞく／？
		ドラゴラム	18	敵全体	ドラゴンになり攻撃	魔物ハンター／ドラゴスライム
		ニフラム	2	敵１Ｇ	光で敵を消し去る	メルビン／僧侶
		バギ	2	敵１Ｇ	竜巻で小ダメージ	僧侶／ゲリュオン
		バギマ	4	敵１Ｇ	竜巻で中ダメージ	メルビン／僧侶／船乗り／ゲリュオン
		バギクロス	8	敵１Ｇ	竜巻で大ダメージ	パラディン／ゲリュオン
		バシルーラ	8	敵１体	敵を弾き飛ばす	魔法戦士
		ヒャド	2	敵１Ｇ	氷で小ダメージ	死神きぞく
		ヒャダルコ	5	敵１Ｇ	氷で中ダメージ	魔法使い／呪いのランプ／死神きぞく
		マヒャド	12	敵全体	氷で大ダメージ	賢者／死神きぞく／？
		コーラルレイン	8	敵全体	激流でダメージ	海賊
		メイルストロム	12	敵１Ｇ	激流で大ダメージ	海賊
		メガンテ	1	敵全体	命と引き換えにダメージ	ゴッドハンド／ばくだん岩
		メラ	2	敵１体	火の玉で小ダメージ	マリベル／キメラ
		メラミ	4	敵１体	火の玉で中ダメージ	魔法使い／キメラ／ヘルバトラー／コスモファントム
		メラゾーマ	10	敵１体	火の玉で大ダメージ	魔法戦士／？
		ライデイン	6	敵全体	稲妻で中ダメージ	勇者／コスモファントム／？／？
		ギガデイン	15	敵１Ｇ	稲妻で大ダメージ	勇者
		ミナデイン	仲間1人10	敵１体	稲妻で超ダメージ	勇者
	回復	キアリー	2	味方1体	毒を回復	羊飼い
		キアリク	2	味方1体	マヒを回復	船乗り
		ザオラル	8	味方1体	仲間を蘇生させる	メルビン／僧侶／フライングデビル
		ザオリク	15	味方1体	仲間をＨＰ満タンで生き返らせる	賢者／ゴッドハンド／勇者／？／？
		ホイミ	2	味方1体	ＨＰを小回復	主人公／マリベル／僧侶／羊飼い／はなカワセミ／ホイミスライム
		ベホイミ	4	味方1体	ＨＰを中回復	主人公／メルビン／僧侶／ホイミスライム／ダンビラムーチョ
		ベホマ	6	味方1体	ＨＰを完全回復	僧侶／ホイミスライム
		ベホマラー	10	味方全体	ＨＰを中回復	賢者／ゴッドハンド／ホイミスライム／ヘルバトラー／？
		ベホマズン	20	味方全体	ＨＰを完全回復	？
		メガザル	MP全	味方全体	命と引き換えに死者を生き返らせる	パラディン
	補助	アストロン	2	味方全体	体を鉄に変化させる	スーパースター／勇者／ドラゴスライム／？
		スカラ	2	味方1体	守備力を上昇	主人公／僧侶／エビルタートル
		スクルト	3	味方全体	守備力を上昇	エビルタートル／ばくだん岩
		バイキルト	6	味方1体	攻撃力を2倍にする	魔法戦士／エビルタートル／リザードマン／？／？

CHECK　DPSの考える『ドラクエVII』の最強の呪文・特技はコレだ!!

ものすごい数の呪文や特技を修得できる『ドラクエVII』。あまりにも数が多くて、戦闘時にどの呪文や特技を使っていいのか迷うこともしばしば。というワケで、ここではDPS調べのデータをもとに考えた、最強の呪文&特技を紹介しよう。ひと言に最強と言っても、置かれた状況によって最強の戦い方は異なるので、今回は相手がザコ敵の場合とボスクラスの場合の2つのパターンで考える。まず、ザコ敵が相手の場合は、全体攻撃ができる、MPを使用しないというのが基本条件。その条件をクリアしたうえで最も効率よくダメージを与えられるのが、「しんくう波」と「ムーンサルト」だ。どちらもレベルやパラメータなどで、攻撃力が変化するのだが、ザコ相手なら問題はない。ボスクラス相手の場合は、MPの節約よりも、与えることのできるダメージを重要視。というワケで、まずは「ジゴスパーク」、つぎに「れんごく火炎」などがオススメ。また、ボス戦とはいえMPは節約したいという人には、「つるぎのまい」がベスト。これをパーティ3人くらいに修得させておけば、ほとんどのボス戦に対応できる。ただ、これらの呪文や特技を修得するための条件は、シビアなものが多く、ゲーム後半にならないと修得するのが難しいのも確か。ゲーム序盤でもラクに戦闘したい人には、なんといっても羊飼いが修得する「どとうのひつじ」をオススメしたい。唯一の弱点は、攻撃の成功率が70%前後というところ。いざというときに連続して失敗してしまうこともあるけど、かなり役立つハズ。

多数のザコモンスター相手の場合

しんくう波　パラディン（レベル2）、フライングデビル（レベル7）が修得できる特技。敵全体にダメージを与えることができる。使用者のレベルが上がれば、与えるダメージの量も増えていくのがうれしい。

ムーンサルト　回転しながら敵全体に体当たりをする特技。エビルタートル（レベル8）やコスモファントム（レベル3）、スーパースター（レベル6）などが修得できる。使用者の攻撃力が上がれば、与えるダメージも増える。

少数で中ボス並にHPが高い相手の場合

つるぎのまい　踊り子+戦士で修得できる職歴特技。ランダムで敵を選び、通常攻撃の75%相当のダメージの剣による攻撃を４回連続で行う。MPを消費せず、かなり便利なので、多くの仲間に修得させたい。

ジゴスパーク　デスマシーン（レベル8）や天地雷鳴士（レベル7）が修得できる特技。敵全体に、ギガデイン以上のダメージを与える。消費MPは25と多いが、ダメージの量が多いので、ココ１番！　というときにぜひ使いたい。

まんが／秋田県　天野雪那さん

区分	系統	名前	消費MP	効果範囲	効果	修得する職業、キャラ
呪文	補助	フバーハ	3	味方全体	炎などのダメージ減	賢者／？／？
		マジックバリア	3	味方全体	呪文の守備力UP	賢者／パラディン／プロトキラー
		マヌーサ	5	敵1G	敵の命中率低下	マリベル／魔法使い／ゲリュオン
		マホカンタ	4	自分	すべての呪文反射	魔法戦士／コスモファントム
		マホキテ	2	自分	敵使用呪文分のMPを吸収	？
		マホターン	4	自分	呪文を1ターンはじく	？／？
		マホトーン	3	敵1G	呪文を封じる	僧侶／呪いのランプ
		マホトラ	0	敵1G	MPを吸い取る	？
		メダパニ	5	敵1G	混乱させる	おどる宝石
		ラリホー	3	敵1G	敵を眠らせる	マリベル／魔法使い
		ラリホーマ	5	敵1G	高い確率で眠らせる	？
		ルカニ	3	味方1体	守備力アップ	マリベル／魔法使い／リザードマン
		ルカナン	4	敵1G	守備力アップ	リザードマン／？
	その他	インパス	2	宝、壷	中身を色で判別	吟遊詩人
		トヘロス	4	フィールド	弱い敵の出現を防ぐ	吟遊詩人
		トラマナ	2	フィールド	毒沼などのダメージ回避	海賊
		パルプンテ	20	？	効果はランダム	？
		フローミ	2	ダンジョン	今いる階層がわかる	盗賊
		リレミト	8	ダンジョン	ダンジョンから脱出	主人公／マリベル／メルビン／魔法使い
		ルーラ	1	フィールド	町や城へワープ	主人公／メルビン／魔法使い
		レミラーマ	2	1画面	アイテム位置表示	海賊
特技	物理攻撃	アルテマソード	20	敵1体	敵に超大ダメージ	ゴッドハンド
		いなずま斬り	0	敵1体	稲妻の力を宿した斬り	魔法戦士／？
		かえん斬り	0	敵1体	火炎の力を宿した斬り	キーファ／アイラ／魔法戦士／バーサーカー／？
		ギガスラッシュ	0	敵1G	敵を斬り大ダメージ	ゴッドハンド／勇者／？
		きゅうしょ突き	0	敵1体	一撃死かダメージを与える	武闘家+盗賊
		さみだれ剣	0	敵全体	左から順に攻撃	バーサーカー／リザードマン／？
		しっぷう突き	0	敵1体	誰よりも早く攻撃	戦士／バーサーカー／ダンビラムーチョ
		しんくう斬り	0	敵1体	竜巻の力を宿した斬り	キーファ／バトルマスター／パラディン／ダンビラムーチョ
		すいめんげり	0	敵1体	ダメージ&行動不能	武闘家+船乗り
		せいけん突き	0	敵1体	敵守備力を無視し2倍ダメージ	武闘家
		ゾンビ斬り	0	敵1体	ゾンビ系の敵にに大ダメージ	キーファ／バトルマスター
		たいあたり	0	敵1体	敵と自分にダメージ	船乗り／エビルタートル／呪いのランプ／ギャオース
		つるぎのまい	0	敵全体	4回の連続斬りを出す	戦士+踊り子
		とびひざげり	0	敵1体	ジャンプして攻撃	武闘家
		ともえ投げ	0	敵1体	敵を放り投げる	武闘家
		ドラゴン斬り	0	敵1体	ドラゴンに有効な斬り	戦士
		ぬすっと斬り	0	敵1体	ダメージ&盗む	戦士+盗賊
		ばくれつけん	0	敵全体	4回連続で攻撃	バトルマスター／プロトキラー
		はやぶさ斬り	0	敵1体	2回連続で攻撃	バトルマスター／フライングデビル／？
		へんてこ斬り	0	敵1体	ダメージ&敵混乱	スライム
		ましん斬り	0	敵1体	会心の一撃か失敗	戦士／プロトキラー
		マッスルダンス	0	敵1G	敵1グループにダメージ	武闘家+踊り子
		マトンアタック	0	敵1体	敵に体当たり	武闘家+羊飼い
		マヒャド斬り	0	敵1体	氷の力を宿した斬り	魔法戦士／？
		まわしげり	0	敵1G	左から順に攻撃	武闘家
		みなごろし	0	敵味方1	敵味方区別なく攻撃	バトルマスター／バーサーカー／？
		ムーンサルト	0	敵全体	宙を舞い攻撃	スーパースター／エビルタートル／フライングデビル／コスモファントム／？
		メタル斬り	0	敵1体	メタル系に大ダメージ	ゴッドハンド／プロトキラー／？
		もろば斬り	0	敵1体	ダメージ1.5倍、自分もダメージ	バトルマスター／ダンビラムーチョ

CHECK 職歴技とその修得条件をめいっぱいまで公開するぞ!!

1つ前の職業と現在の職業の経験を生かして、通常では覚えられない特技や呪文を修得できるシステムが職歴技。この職歴技に関しては、修得条件を探していくのも楽しみの1つだが、直前の職業しか職歴として適用されないこともあって、探すのはなかなか骨が折れる。というワケで、今回紹介できる職歴技とその修得条件を一覧表にしたぞ！ 職歴特技は修得条件がシビアだが、覚えていれば便利な技が多く、冒険に役立つこと間違いなしだ。とくに、左ページの「最強の特技」のカコミでも紹介している「つるぎのまい」や、MPを消費せずにHPを回復してくれる「やすらぎの歌」などは戦闘でとても役立つので、複数のキャラに修得させておきたいところ。職歴技の修得で覚えておきたいのは、直前の職業の職業レベルを「いたについてきた」と戦闘後に表示されるようになるまで上げておく必要があること（もちろん現在の職業もそのレベルに達していないとダメ）。また、1度マスターした職業でも、その職業から2回以上転職している場合は、再びその職業で30回戦闘して「かんをとりもどした」と表示されてはじめて、職歴技を修得できるので注意！

名前	修得条件
いなすま	魔法使い＋船乗り
おたけび	？＋？
かもめ返し	戦士＋船乗り
きゅうしょ突き	武闘家＋盗賊
コミックソング	吟遊詩人＋笑わせ師
さざなみの歌	船乗り＋吟遊詩人
死のおどり	？＋？
しっぺ返し	？＋？
しのび笑い	？＋？
すいめんげり	武闘家＋船乗り
スクルト	？＋？

名前	修得条件
ステテコダンス	？＋？
船上ダンス	踊り子＋船乗り
たたかいの歌	戦士＋吟遊詩人
つるぎのまい	戦士＋踊り子
ぬすっと斬り	戦士＋盗賊
ノアのはこぶね	僧侶＋船乗り
のろいの歌	魔法使い＋吟遊詩人
ひつじかぞえ歌	吟遊詩人＋羊飼い
ひつじのダンス	踊り子＋羊飼い
へんてこ斬り	？＋？
火の息	？＋？

名前	修得条件
マッスルタンス	武闘家＋踊り子
マトンアタック	武闘家＋羊飼い
マホキテ	？＋？
マホトラ	？＋？
マホトラおどり	？＋？
みねうち	戦士＋羊飼い
メガサルタンス	賢者＋スーパースター
メタハー	？＋？
やすらぎの歌	僧侶＋吟遊詩人
ラリホーマ	？＋？

まんが／茨城県 8さん

区分	系統	名前	消費MP	効果範囲	効果	修得する職業、キャラ
特技	間接攻撃	石つぶて	0	敵1G	石を投げ小ダメージ	盗賊／いどまじん
		いなずま	0	敵全体	稲妻で中ダメージ	サンダーラット
		かえんの息	0	敵全体	炎を吐きダメージ	魔物ハンター／キメラ／アンドレアル／ドラゴスライム
		かがやく息	0	敵全体	吹雪を吐きダメージ	?
		かまいたち	0	敵1体	敵に中ダメージ	武闘家／いどまじん／?
		かみつけ	0	敵1体	狼を呼び大ダメージ	ガボ
		かもめ返し	0	敵1体	飛ぶ敵に大ダメージ	フライングデビル／戦士+船乗り
		岩石おとし	0	敵全体	岩石で大ダメージ	ゴッドハンド／ゴーレム
		グランドクロス	20	敵1G	風の力で大ダメージ	パラディン／?
		ぐんたい呼び	0	敵全体	軍隊を呼び大ダメージ	?
		げんま召喚	20	ランダム	幻魔を呼び攻撃	天地雷鳴士
		こおりの息	0	敵全体	氷を吐きダメージ	アンドレアル／ドラゴスライム／ギャオース
		こごえるふぶき	0	敵全体	吹雪で大ダメージ	ギャオース／?／?
		ジゴスパーク	25	敵全体	雷で超大ダメージ	天地雷鳴士／?
		死のおどり	0	敵全体	敵を死に至らしめる	アイラ／踊り子／くさった死体
		地ひびき	0	敵全体	大地をゆらして攻撃	ゴーレム
		しゃくねつ	0	敵全体	灼熱の炎で大ダメージ	?／?
		しょうかん	20	ランダム	精霊を召喚する	賢者／呪いのランプ
		じわれ	0	敵全体	地割れで敵を呑み込む	ゴーレム
		しんくう波	0	敵全体	竜巻で中ダメージ	パラディン／フライングデビル
		つなみ	0	敵全体	津波でダメージ	船乗り
		つめたい息	0	敵全体	冷たい息で小ダメージ	魔物ハンター／ドラゴスライム
		とおぼえ	0	敵全体	複数の狼で攻撃	ガボ／ゲリュオン
		どくの息	0	敵1G	敵を毒状態にする	魔物ハンター／くさった死体
		どとうのひつじ	0	敵全体	羊の群れを呼び攻撃	羊飼い
		はげしい炎	0	敵1体	炎を吐き大ダメージ	アンドレアル／ギャオース／?
		ハリケーン	0	敵1G	激しい嵐で大ダメージ	海賊
		ひきさけ	0	敵1G	狼を呼びダメージ	ガボ
		ビッグバン	30	敵全体	大爆発で超ダメージ	?
		火の息	0	敵全体	火を吐き小ダメージ	キメラ／アンドレアル／ドラゴスライム
		火ばしら	0	敵1体	火を吐き大ダメージ	スーパースター
		ぶつかれ	0	敵1体	狼を呼び攻撃	ガボ
		ほえろ	0	敵1G	敵の身をすくませる	ガボ
		マグマ	0	敵全体	マグマで大ダメージ	天地雷鳴士／いどまじん
		マダンテ	全	敵全体	使用MPでダメージ変動	?
		めいどうふうま	15	敵全体	地割れで敵を飲み込む	天地雷鳴士／?
		もうどくのきり	0	敵1G	敵を猛毒状態にする	魔物ハンター／?
		れんごく火炎	20	敵全体	炎を吐き特大ダメージ	天地雷鳴士／?
	回復	せいれいの歌	10	味方全	1/2の確率で死者復活	アイラ／スーパースター
		天使のうたごえ	0	味方1体	死者蘇生、失敗もあり	吟遊詩人
		ねる	0	自分	眠ってHP、MP回復	羊飼い
		ハッスルダンス	0	味方全体	HPを中回復	スーパースター
		めいそう	0	自分	HPを大回復	天地雷鳴士／ばくだん岩
		メガザルダンス	0	味方全体	命と引き換えに死者を生き返らせる	賢者+スーパースター
		やすらぎの歌	0	味方全体	HPを小回復	はなカワセミ／僧侶+吟遊詩人
	補助	足ばらい	0	敵1体	1ターン敵が行動不能	武闘家
		あまい息	0	敵1G	敵を眠らせる	魔物ハンター／はなカワセミ／ミミック／リップス
		あみなわ	0	敵1体	1ターン敵が行動不能	船乗り
		あやしいきり	0	敵味全体	呪文使用不可	?
		いっぱつギャグ	0	敵1G	1ターン敵が行動不能	笑わせ師

CHECK 「しょうかん」で呼び出せる、精霊&幻魔

戦闘中に精霊や幻魔を呼び出すことができる「しょうかん」と「げんま召喚」。この2つの特技を使うと、それぞれ4種類の精霊や幻魔をランダムに呼び出すことになる。彼らが使用できる特技や呪文、そして能力は、それぞれ異なるぞ。そこで、どんな精霊、幻魔がいるのかを、出現率&使用呪文・特技と一緒にリストにしてみた。出現してくれると戦闘がラクになるのは、回復や補助系呪文を唱える「デアゴ」や「カカロン」だろう(とは言っても、任意で出せるわけではないが)。精霊や幻魔は、1度に1体しか召喚できないので、精霊などが出現しているときは、これらの特技は使用するだけ損だ。ちなみに、「しょうかん」は賢者と呪いのランプ、「げんま召喚」は天地雷鳴士が修得することができるぞ。

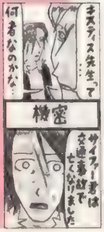
▶プレイヤーが命令することはできないが、精霊がいると戦闘はラクになる。

「しょうかん」で呼び出せる精霊

名前	出現率	使用する特技&呪文
バズウ	36%	ベギラゴン、マヒャド、メラゾーマ、ベホマラー、バギクロス
タッツウ	24%	身代わり、ベホイミ、いなずま、あまい息
サムシン	24%	まじん斬り、かえん斬り、いなずま斬り、ゾンビ斬り、ドラゴン斬り、ルカナン
デアゴ	16%	バイキルト、スクルト、はげしい炎、ひゃくれつなめ

「げんま召喚」で呼び出せる幻魔

名前	出現率	使用する特技&呪文
ドメディ	36%	におう立ち、岩石おとし、火ばしら、グランドクロス、ベホマズン
カカロン	24%	マグマ、たたかいの歌、ベホマ、地ひびき、ハリケーン
クシャラミ	16%	ハッスルダンス、マッスルダンス、メダパニダンス、死のおどり
バルバルー	24%	のろいの歌、まじん斬り、さみだれ剣、つるぎのまい、はやぶさ斬り、バイキルト



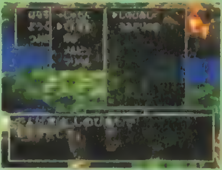
まんが／兵庫県 もやし・ザ・伸縮自在さん

区分	系統	名前	消費MP	効果範囲	効果	修得する職業、キャラ
特技	補助	いてつく波動	0	敵全体	呪文効果消去	天地雷鳴士／勇者／？
		ウールガード	0	味方全	吹雪のダメージ減	羊飼い
		受けながし	0	自分	受けた攻撃を反射	キーファ／アイラ／踊り子／いどまじん
		おいかぜ	0	自分	炎や吹雪を反射	海賊／？／？
		おたけび	0	敵全体	1ターン敵が行動不能	武闘家／いどまじん
		おどりふうじ	0	敵1G	敵の踊りを封じる	アイラ／踊り子
		気合いため	0	自分	攻撃力を倍増	キーファ／アイラ／戦士／ダンビラムーチョ／？
		くすぐりの刑	0	敵1体	最大3ターン行動不能	笑わせ師
		コミックソング	0	敵1G	笑わせて行動不能にする	吟遊詩人+笑わせ師
		さざなみの歌	0	敵1G	敵を眠らせる	船乗り+吟遊詩人
		さそうおどり	0	敵1G	1ターン敵が行動不能	アイラ／踊り子／おどる宝石
		しっぺ返し	0	自分	受けた攻撃を返す	マリベル／スライム
		しのび笑い	0	自分	効果は不明	ばくだん岩
		ステテコダンス	0	敵1G	1ターン敵が行動不能	メルビン／いどまじん
		すてみ	0	敵1体	捨て身で攻撃、守備減	パラディン
		すなけむり	0	敵1G	敵の命中率低下	盗賊／ミミック
		船上ダンス	0	敵1体	敵を行動不能にする	踊り子+船乗り
		大ぼうぎょ	0	自分	ダメージ減少	海賊
		たたかいの歌	0	味方全体	守備力アップ	戦士+吟遊詩人
		ちからため	0	自分	攻撃力を倍増	盗賊／ばくだん岩／ゴーレム
		突きとばし	0	敵1体	敵を弾き飛ばす	盗賊／いどまじん
		つっこみ	0	自分	敵の直接攻撃を反射	笑わせ師
		なめまわし	0	敵1体	1ターン敵が行動不能	笑わせ師／リップス
		におう立ち	0	自分	敵の攻撃をすべて防ぐ	パラディン／ゴーレム
		ノアのはこぶね	0	味方1体	敵の攻撃をうけない	僧侶+船乗り
		のろいの歌	0	敵1G	敵の守備力を下げる	くさった死体／魔法使い+吟遊詩人
		ぱふぱふ	0	敵1体	行動不能かダメージ	笑わせ師
		ひつじかぞえ歌	0	敵全体	敵を眠らせる	羊飼い+吟遊詩人
		ひつじのダンス	0	―	ひつじのダンスを踊る	羊飼い+踊り子
		ひゃくれつなめ	0	敵1体	守備力を0にする	笑わせ師／リップス
		ぶきみな光	0	敵1G	呪文の成功率やダメージ上昇	スーパースター／ヘルバトラー／？
		ふしぎなおどり	0	敵1体	敵のMPを減らす	アイラ／踊り子／リップス
		変身	0	自分	怪物に変身して攻撃	？
		ぼけ	0	自分	通常攻撃を無効化	笑わせ師
		まふうじの歌	0	敵1G	呪文を封じる	吟遊詩人
		まぶしい光	0	敵全体	攻撃の命中率低下	スーパースター／おどる宝石／コスモファントム／サンダーラット
		マホトラおどり	0	敵1体	MPを吸い取る	アイラ／？
		みかわしきゃく	0	自分	敵の攻撃を回避	アイラ／踊り子／スライム
		みがわり	0	自分	味方へのダメージを肩代わり	パラディン
		みねうち	0	味方全体	眠りや混乱を治す	戦士+羊飼い
		めざめの歌	0	味方全体	眠っている仲間を起こす	吟遊詩人
		メダパニダンス	0	敵1G	敵を混乱させる	アイラ／踊り子／呪いのランプ
		やけつく息	0	敵1G	敵をマヒさせる	魔物ハンター／死神きぞく／？
		ゆりかごの歌	0	敵1G	敵を眠らせる	吟遊詩人
	その他	うみどりのめ	0	移動中	町や城の場所が判明	船乗り
		くちぶえ	0	移動中	敵を呼び寄せる	羊飼い
		しのびあし	0	移動中	敵出現率低下	盗賊
		タカのめ	0	移動中	町や城の場所が判明	吟遊詩人
		とうぞくのはな	0	移動中	宝箱の数が判明	盗賊
		まものならし	0	敵1G	戦闘中、魔物をなつかせる	魔物ハンター

CHECK 「しのびあし」「トヘロス」はどれだけ有効なのか？

フィールドやダンジョンを探索するときに便利なのは、敵の出現率を下げてくれる「しのびあし」や「トヘロス」。しかし、どれだけの効果があるのかはわかりにくい。そこで、この2つについて検証してみたぞ。「トヘロス」の効果が続いているあいだは、自分よりもレベルが低いモンスターは、絶対に出現しない。「しのびあし」については、下の表のようにほとんどの場所でモンスターの出現率が大幅に下がることが判明。ただ、モンスター出現率が確実に0%になるワケではない。そういわけで、仲間が戦闘不能だったり、HPが少なかったりと、町に帰るまでは絶対に敵に会いたくない！　という場合は、「聖水（もしくはトヘロス）」を使用し、余裕のある場合は、MPを消費しない「しのびあし」を使うというのが賢いやり方だといえるだろう。ただし「トヘロス」は、自分よりもレベルが高いモンスターに対しては、まったく効果がない呪文なので気をつけたい。

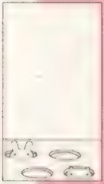
◀MPがなくなってしまった場合を考えて、聖水を常備しておくと便利だ。



▶MPを消費しない「しのびあし」はかなり重宝する。盗賊が修得する特技だ。

通常時と「しのびあし」使用時の敵出現率

	草原	森	ダンジョン	山	毒の沼	砂漠
通常時	1.5%	5.5%	3.5%	7%	3%	4.5%
しのびあし使用時	0.002%	0.003%	0.005%	0.06%	0.026%	0.014%



まんが／千葉県 DOHさん

モンスターデータ編

DPSが調査した詳細なモンスターデータを一挙に公開
モンスター＆アイテム集めなどに活用しよう

◉ウッドパルナ～マーディラスに出現するモンスターリスト!!

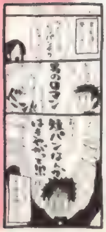
最初にモンスターが出現する大陸のウッドパルナからマーディラスまでに出現するモンスターのデータを一挙に紹介！HPやMP、経験値だけでなく、なつきやすさも掲載しているので、モンスターパークを完成させるのにも便利なはず。ちなみに表の項目の略称は以下の通り。「G」：倒すともらえるゴールド、「経」：倒すともらえる経験値、「なつ」：なつきやすさ（A～Eの５段階で、Aに近づくほどなつきやすくなる。※は特定の場所に出現した場合は、「まものならし」が効かないことを示す）、「配置場所」：モンスターパーク内で配置される場所。出現場所の略称は右を参照。

▲「しもふり肉」などのアイテムを使ってなつかせよう。

表内データの地名の略称

表内「出現場所」データの地名は次のように略されています。ウッド:ウッドパルナ、鉱石:鉱石採掘場、東:東の塔、エン:エンゴウ、炎:炎の山、オル:オルフィー、魔封じ:魔封じの洞窟、ダイ:ダイアラック、フォ:フォーリッシュ、からくり:からくり兵団拠点、グリ:グリンフレーク、沼地:沼地の洞窟、山脈:山脈の洞窟、ユバ:ユバールの休息地、湖:湖の洞窟、ダ周辺:ダーマ神殿、西:西の洞窟、地下:神殿への地下道、牢獄:牢獄へと続く洞窟、砂村:砂漠の村、砂城:砂漠の城、クレ:クレージュ、神:神木の根っこ、リ:リートルード、時:時のはざまの洞窟、ア抜:アボンのトンネル、ア:アボン、フ:フズ、ハ:ハーメリア、山:山奥の塔、世界一:世界一高い塔、プロ:プロビナ、プ山:プロビナ山洞窟、ルメ:ルーメン、闇ド:闇のドラゴンの塔、ル洞:ルーメンの洞窟、マデ:マーディラス、滝:マーディラス西の洞窟

モンスター名	HP	MP	G	経	なつ	配置場所	落とすアイテム	出現場所
アイアンタートル	74～84	0	15	36	A	湿地帯	まもりのたね	山
あくまの書	60～64	6	40	58	※	墓場の洋館1F	命のきのみ	旅の宿
あくまのつぼ	96～100	35	180	120	C	墓場の洋館1F	おなべのフタ	神
アサシンクロー	56～65	0	15	31	B	洞窟1F	アサシンダガー	砂城、魔王像、時、ア～ハ周辺
あばれ足鳥	60～76	0	23	40	B	砂漠	すばやさのたね	世界一
あまのじゃく	62～78	15	18	42	B	塔3F	かしこさのたね	世界一
いどまねき	97～120	0	100	150	A	塔	ちからのたね	フ～ハ周辺
インプ	24～30	4	6	12	B	洞窟1F	やくそう	炎、オル
エイプバット	49～62	0	14	28	A	山地	うまのふん	砂村、砂城
エビルタートル	71～84	0	53	90	E	海	バイキングメット	海底都市
エンタシスマン	180	14	31	41	B	塔2F	皮のよろい	世界一
オニムカデ	6～8	0	3	3	A	草原地帯	やくそう	ウッド、鉱石、東、ダイ
カニおとこ	22～27	0	6	14	A	湿地帯	どうのつるぎ	オル、魔封じ、フォ、ダイ
からくり兵	51～60	0	20	62	×	×	鉄のオノ	フォ、からくり
きとうし	69～84	30	12	36	C	塔4F	まほうのせいすい	ア抜、山
キメラ	58～60	0	18	29	A	山地	キメラのつばさ	牢獄
キラースター	91～108	8	47	51	B	塔5F	ぎんのむねあて	滝
キラーストーカー	62～79	0	10	42	D	墓場	鉄のオノ	プ山、ルメ
キラーマンティス	50～64	0	17	33	A	森林	まんげつ草	ア抜、フ～ハ周辺
キングスライム	138	35	77	120	B	草原地帯	命のきのみ	山
くさった死体	61～68	0	5	18	A	墓場	どくけし草	グリ、山脈、沼地、、湖
首狩りぞく	40～48	0	10	21	B	洞窟	こんぼう	湖、ユバ
グリーンドラゴン	128～159	0	32	50	B	洞窟	鉄のたて	プ山、闇ド
コロヒーロー	37～42	13	25	25	A	高原地帯	やくそう	ダ周辺、地下、西、牢獄
コロファイター	44～49	0	9	24	A	高原地帯	どくけし草	タ周辺、地下、西、牢獄
コロプリースト	36～41	19	12	22	A	高原地帯	せいすい	タ周辺、地下、西、牢獄
コロマージ	27～30	19	18	23	A	高原地帯	まだらくも糸	ダ周辺、地下、西、牢獄
さそりアーマー	43～53	0	9	24	B	砂漠	まもりのたね	西、牢獄
さそりかまきり	41～48	0	11	23	B	砂漠	ブロンズナイフ	地下、西
サボテンボール	12～15	0	5	4	A	森林	いばらのムチ	東
サンダーラット	57～73	0	20	31	C	洞窟1F	とんがりぼうし	神、時、リ、ア～フ～ハ周辺
しにがみ兵	84～102	0	11	43	A	墓場	くさりかたびら	世界一
しびれマイマイ	69～77	12	30	73	C	高原地帯	かいがらぼうし	海底都市
ジャガーメイジ	39～42	15	12	23	B	砂漠	まほうのせいすい	ダ周辺、西、湖
シャドーナイト	49～63	0	22	47	B	墓場の洋館1F	どうのつるぎ	プ山、ル洞
スカイフロッグ	56～71	0	14	35	A	草原地帯	たびびとの服	世界一
ストーンマン	93～115	0	35	40	A	洞窟1F	命の石	ア抜、山
ストローマウス	41～56	0	9	22	B	塔	皮のぼうし	地下
スノーバット	94～109	8	31	66	C	塔4F	皮のドレス	マデ
スマイルロック	80～100	0	18	34	C	洞窟2F	命の石	時、フ～ハ周辺
スモークポット	60～67	5	20	30	D	塔3F	ふしぎなきのみ	砂城、魔王像
スライム	5～7	0	1	1	A	草原地帯	やくそう	ウッド、鉱石、東
スライムLv8	100～120	0	50	150	×	×	やくそう	山
スライムナイト	57～66	10	15	25	A	草原地帯	どうのつるぎ	ダ周辺、西
スライムベス	19～22	0	4	10	A	森林	やくそう	フォ
ソードワラビー	19～23	0	6	10	A	高原地帯	どうのつるぎ	エン
そらの狩人	35～39	0	9	13	B	塔外側	ひのきのぼう	魔封じ
ゾンビーアイ	37～42	0	6	20	A	墓場	うつくし草	西、湖、牢獄
ダークトワーフ	36～42	5	8	20	A	洞窟2F	やくそう	西、沼地、湖、ユバ
ダッシュラン	91～105	0	15	38	B	山地	すばやさのたね	山、世界一
たつのこナイト	63～78	20	70	72	A	海	鉄のヤリ	海底都市
タッノベンギー	85～102	4	42	70	A	海	皮の帽子	海底都市
タマコロン	133～150	0	28	30	C	山地の溶岩地帯	せいすい	山
ダンスニードル	54～66	0	18	30	B	砂漠	どくばり	リ、時、フ～ハ周辺
ダンビラムーチョ	78～98	7	22	37	A	塔2F	どうのつるぎ	ア抜、山、世界一



まんが／新潟県 とりさん

CHECK 「ラリホー」「ザラキ」の効きやすさ

『ドラクエVII』では、ラリホーやマヌーサなどの補助呪文がかなり有効だ。下の表は、序盤からハーメリア周辺までのモンスターの中でラリホーとザラキのどちらかの成功率が40%以下のモンスターたちだ（「ラリ」はラリホー、「ザラ」はザラキの成功率）。つまり、これ以外のモンスターは成功率が40%以上ということ。もちろん、中盤以降でも補助呪文が効きやすいモンスターは多いので、補助呪文をうまく活用しよう。

モンスター名	ラリ	ザラ
アイアンタートル	0%	30%
アサシンクロー	90%	20%
あまのじゃく	0%	0%
いどまねき	0%	0%
エンタシスマン	0%	0%
きとうし	0%	0%
キングスライム	90%	0%
ストーンマン	40%	0%
スモークポット	100%	0%
タッシュラン	70%	0%
たつのこナイト	30%	80%
タンスニートル	70%	0%
ダンビラムーチョ	20%	0%
バブリン	100%	0%
マルチアイ	0%	100%
メタルスライム	40%	0%
木馬のきし	90%	0%
笑いぶくろ	0%	0%

CHECK 効率のよいモンスターのなつかせ方

モンスターをなつかせるには、魔物ハンターが使う肉系のアイテムか、特技として修得する「まものならし」を使うのが一番手っ取り早い方法。ただ、肉系アイテムは数に限りがあるので、特技を使ったほうがおトク。ここで覚えておきたいのは、「まものならし」を使う場合、普通の職業よりも、魔物ハンターになっているときのほうが、効率がいいということ（マスターになっていると、さらになつきやすい）。もし、モンスター収集のみを目的とするなら、「まものならし」を使用するキャラは魔物ハンターに転職させておこう。

▶魔物ハンターのマスターなら、普通の職業の約半分の回数でOK。

モンスター名	HP	MP	G	経	なつ	配置場所	落とすアイテム	出現場所
ちゅうまじゅう	15～20	0	3	6	A	森林	せいすい	鉱石、東、エン、オル
ツボック	246	30	110	250	※	塔4F	まもりのたね	海底都市
テールモンキー	36～46	0	9	18	B	森林	うまのふん	魔封じ、フォ
デスキャンサー	85～96	0	56	73	A	海	ブロンズナイフ	海底都市
デビルアンカー	72～90	28	61	77	C	海	かしこさのたね	海底都市
とかげどり	66～88	0	23	47	B	塔	皮のぼうし	闇ド、ル洞、滝
どくあおむし	28～35	0	6	17	B	草原	どくけし草	グリ、魔封じ
どくどくゾンビ	95～118	0	10	45	D	湿地帯	どくけし草	滝
とさかへび	23～25	3	7	17	B	高原地帯	皮のぼうし	グリ、フォ、魔封じ
突けきホーン	55～68	0	12	27	A	山地	石のキバ	砂村、魔王像
ドラゴスライム	42～49	0	9	22	A	山地の溶岩地帯	布の服	夕周辺、沼地、湖、ユバ
どろにんぎょう	39～49	0	4	22	A	湿地帯	布の服	山脈、西、沼地、湖、牢獄
ドロヌーバ	115～126	20	15	35	B	湿地帯	うまのふん	ア抜、フ～ハ周辺、山
ナスビラーナ	6～8	0	2	2	A	草原地帯	やくそう	ウッド、鉱石、東、フォ
ねこまどう	18～22	4	7	8	B	草原地帯	ひのきのぼう	東、エン、オル、ダイ
はなカワセミ	16～20	0	4	9	A	草原地帯	やくそう	エン、炎、魔封じ
バブリン	48～62	15	10	23	B	洞窟1F	布の服	地下、牢獄
バブルスライム	23～25	0	4	7	A	湿地帯	どくけし草	炎、魔封じ
はりせんもぐら	22～24	0	7	8	B	洞窟1F	やくそう	炎、オル、ダイ
ハングドエイプ	61～77	0	20	28	B	洞窟	こんぼう	ク、神、時、ア
ひとくいばこ	110	28～	100	65	※	塔2F	ちからのたね	からくり、西
ピラニアン	74～90	15	61	65	A	海	ブロンズナイフ	海底都市
ピンクオーク	67～80	6	31	45	A	塔4F	ピンクパール	ブロ
フーガ	35～42	0	7	20	B	山地	すばやさのたね	西、沼地、ユバ
フェアリーラット	26～32	0	8	17	A	高原地帯	やくそう	グリ、夕周辺、西
ブタあくま	52～66	4	13	24	A	山地	皮のよろい	地下、西、牢獄
ブチュチュンパ	45～49	0	8	22	A	洞窟1F	やくそう	西、湖、牢獄
ふゆうじゅ	69～82	6	18	30	C	森林	命のきのみ	魔王像、ク、神、ア
プラズママウス	54～65	0	21	45	A	塔4F	とんがりぼうし	ルメ
ベビーゴイル	36～44	7	7	19	A	山地	ふしぎなきのみ	グリ、山脈、沼地、ユバ
ベビーデビル	74～94	15	34	48	B	塔5F	おなべのフタ	闇ド、ル洞、マデ
ベビーニュート	67～83	0	32	62	B	高原地帯	やくそう	ブ山、闇ド
ベホマスライム	53～67	50	23	40	B	洞窟1F	やくそう	闇ド
ヘルシャンバー	69～87	7	25	40	B	砂漠	やくそう	ブロ、ブ山、
ヘルタイパー	203～246	30	93	105	D	海	天使のレオタード	海底都市
ポイスンハード	40～50	4	8	26	B	森林	どくけし草	砂村、砂城
ホイミスライム	23～27	12	8	15	A	草原地帯	ふしぎなきのみ	魔封じ、オル.グリ、フォ
まさかりそく	60～76	0	25	43	B	洞窟	鉄のオノ	ルメ、闇ド
マドハンド	27～32	0	5	11	D	湿地帯	せいすい	魔封じ、フォ
みみとひねずみ	15～17	0	5	5	A	高原地帯	やくそう	鉱石、東、ダイ
メタルスライム	3～4	?	65	1000	A	山地	まもりのたね	神、時
メタルライター	83～101	12	40	230	A	塔1F	とうのつるぎ	マデ
メランサーナ	39～44	0	8	19	A	森林	布の服	グリ、フォ
木馬のきし	83～89	0	26	33	B	塔1F	ステテコパンツ	神、リ、フ～ハ周辺
森の番人	22～30	0	5	11	B	森林	布の服	エン、炎、オル、ダイ
やみのとうぞく	106～123	0	18	40	D	墓地	布の服	滝
ようかい魚	70～84	0	52	60	C	海	とがったホネ	海底都市
よろい竜	72～90	0	20	46	D	山地	ブーメラン	ブ山。闇ド
ライノキング	63～75	0	42	49	A	洞窟1F	石のキバ	ルメ、闇ド
リップス	7～10	0	4	2	A	湿地帯	やくそう	鉱石、東
リビングハンマー	45～54	0	16	25	C	山地の溶岩地帯	とがったホネ	地下、牢獄
りゅうき兵	63～77	0	32	50	A	塔3F	鉄のヤリ	ル洞、マデ
レッドスコーピオン	79～97	0	23	53	B	山地の溶岩地帯	鉄かぶと	マデ、滝
ワータイガー	72～84	20	26	32	B	高原地帯	うさぎのしっぽ	魔王像、ク、神、リ
笑いぶくろ	58～68	10	50	50	A	塔1F	布の服	魔王像

まんが／栃木県 猫賀彰夏さん

アイテムリスト編

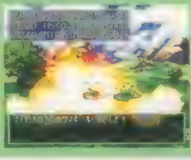
お店で買えるアイテムをここで解説　購入できる場所から戦闘中の効果まで、ハッチリフォローしてあるぞ!!

◉マーディラスまでに入手可能なアイテムを網羅!!

ここでは「フィッシュベルの村～マーディラスの大神殿」までに登場する、各種アイテムの説明をしていくぞ。戦闘中の効果や売っている場所まで、冒険に役立つ要素を盛り込んでいるのだ。スムーズに冒険を進めたい人は、ぜひチェックしていこう。ちなみに、とある場所で購入できるせかいじゅのしずくは、1回につき1個しか購入できない（消費すると再度購入可能になる）。また、このデータには宝箱からしか入手できないアイテムは入っていない。購入可能なものや、敵から奪えるものに限定されているので注意しよう

CHECK　戦闘中に使用可能な武器

本作に登場する武器の中には、戦闘中に「どうぐ」として使用すると呪文と同等の効果を発揮するタイプと、装備して攻撃すると攻撃時に特殊効果があるタイプ（きせきのつるぎなど）がある。ここでは戦闘中に使うと効果を発揮する、9つのアイテムを紹介するぞ。これらのアイテムを使ってもMPを消費しないので、MPを節約したいときは積極的に活用しよう!!



◀炎のツメを使えば、メラミの効果か!!

武器一覧

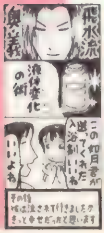
- ようせいの剣
- 炎のツメ
- はじゃのつるぎ
- けんじゃの杖
- てんばつの杖
- まふうじの杖
- ねむりの杖
- まどうしの杖
- こおりのやいば

表の見方

●表内の特殊な表記について……(－○○)：ガボが装備した場合の数値　「☆」：戦闘中に道具として使用すると効果アリ
●効果範囲についての略称……「敵１体」：敵１体に効果　「敵１G」：敵１グループに効果　「敵全体」：敵全体に効果
●装備可能キャラについての略称……「主」：主人公　「マ」：マリベル　「ガ」：ガボ　「メ」：メルビン　「ア」：アイラ
●売っている場所についての略称……「フィ」：フィッシュベル「グラ」：グランエスタード城&城下町「ウド」：ウッドパルナ「エン」：エンゴウ「オル」：オルフィー「フォ」：フォーリッシュ「クリ」：クリンフレーク「ダ宿」：ダーマ神殿の近くの旅の宿「ダマ」：ダーマ神殿「ふき」：ふきだまりの町「山肌」：山肌の集落「砂村」：砂漠の村「クレ」：クレージュ「リト」：リートルード「北橋」：バロックの橋「アボ」：アボンの村「フズ」：フズの村「ハメ」：ハーメリアの町「山奥」：山奥の塔「プロ」：プロビナの村「ルメ」：ルーメン「マデ」：マーディラス城下町「ラグ」：ラグラース城「大神」：大神殿
●防具の表内の表記……「攻」：アイテムを装備すると変化する攻撃力「す」：変化する素早さ

武器

アイテム名	戦闘	攻撃力	かっこよさ	効果範囲	買い値	売り値	装備可能キャラ 主	マ	ガ	メ	ア	備考
どくばり		1	15	敵1体		1450		●	●	●		急所をつけば一撃で敵を倒せる
ひのきのぼう		2(-1)	0	敵1体	10	5	●	●	●	●	●	拾えるので買う必要なし
竹のやり		5(-2)	1	敵1体	50	25	●	●	●	●	●	序盤、主人公はこれでもいい
とがったホネ		6	3	敵1体	110	55			●			ガボ専用。あえて買う必要はないかも
こんぼう		8	5	敵1体	110	55	●		●	●	●	どうのつるぎまでガマン
どうのつるぎ		11(-5)	9	敵1体	220	110	●		●	●	●	序盤は頼りになる
石のキバ		12	3	敵1体	340	170			●			ガボにはコレを買ってあげたい
おおきづち		14	-5	敵1体	410	205					●	装備できる仲間が少ないのが難点
せいなるナイフ		14(-7)	7	敵1体	200	100	●	●	●	●	●	全員が装備可能
ブーメラン		15	5	敵全体	650	325	●		●			敵全体を攻撃できるので便利
まどうしの杖		15	11	敵1体	1500	750		●		●		戦闘時に使うとメラの効果
いばらのムチ		18	7	敵1G	770	385		●			●	値段は高いが買ってソンなし
石のオノ		19	4	敵1体	810	405			●		●	できれば鉄のツメまでガマンしたい
鉄のツメ		21	15	敵1体	920	460			●			ガボ専用　早めに買ってあげよう
鉄のやり		23(-11)	8	敵1体	1000	500	●		●	●	●	所持金に余裕があればどうぞ
皮のムチ		25	13	敵1G	1300	650		●			●	ガマンしてチェーンクロスを買おう
やいばのブーメラン		26	19	敵全体	2300	1150	●		●			能力的には魅力ありだが値段が高い
くさりがま		27(-13)	13	敵1体	1700	850			●	●	●	値段のわりには能力はイマイチ
アサシンダガー		30	11	敵1体	1500	750		●				急所をつけば一撃で敵を倒せる
おおかなづち		31	6	敵1体	2100	1050					●	アイラしか装備できない
ねむりの杖		32	15	敵1体	4200	2100		●		●		戦闘時に使うと敵1Gにラリホー
チェーンクロス		33	18	敵1G	2500	1250		●		●	●	高い攻撃力で敵1Gに攻撃できる
はがねのつるぎ		33(-16)	16	敵1体	2800	1400	●		●	●	●	ドラクエVIIならこれは装備しないと
てんばつの杖		35	20	敵1体		500		●		●		戦闘時に使うと敵1Gにバギマ
はがねのキバ		35	8	敵1体	4200	2100			●			値段は高いが攻撃力も高い
ホーリーランス		36	17	敵1体	3300	1650	●			●	●	値段のわりには高威力
鉄のオノ		38	6	敵1体	4000	2000	●		●		●	ホーリーランスのほうがオススメ
パワーナックル		40	20	敵1体	7100	3550	●		●		●	これを買うなら炎のツメを買おう
まふうじの杖		40	18	敵1体	6800	3400		●		●		戦闘時に使うと敵1Gにマホトーン
はじゃのつるぎ		42	23	敵1体	5400	2700	●			●	●	戦闘時に使うと敵1Gにギラ
モーニングスター		43	14	敵1G	5500	2750		●		●	●	安いし魅力的な能力なので買いだ
おおばさみ		47	1	敵1体	6000	3000					●	アイラしか装備できない
バトルアックス		49	15	敵1体	6500	3250	●				●	ドラゴンテイルまでガマンしよう
けんじゃの杖		50	12	敵1体	15000	7500		●		●		戦闘時に使うとベホイミ
ドラゴンテイル		52	33	敵1G	7500	3750	●			●	●	高い攻撃力で敵1Gに攻撃できる
炎のツメ		53	21	敵1体	7700	3850			●			炎で追加ダメージ。戦闘時に使うとメラミ
のこぎり刀		54	-2	敵1体	8800	4400	●				●	コストパフォーマンスはあまりよくない
ようせいの剣		58	30	敵1体	8500	4250	●			●	●	戦闘時に使うとスカラの効果
月のおうぎ		60	30	敵1体	7700	3850		●			●	これを買うならはがねのムチを買おう
こおりのやいば		62	31	敵1体	9000	4500			●			戦闘時に使用するとヒャダルコ
ウォーハンマー		64	19	敵1体	12000	6000	●				●	高いわりにはイマイチな性能
はがねのムチ		65	22	敵1G	9500	4750					●	はがね製のムチ。敵1Gに攻撃可能
まどろみの剣		65	28	敵1体	7300	3650	●			●	●	ときどき攻撃した敵を眠らせる
きせきのつるぎ		100	38	敵1体		1000	●			●	●	攻撃時、自分のHPが回復



まんが／兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん

アイテム一覧表

	アイテム名	買い値	売り値	売っている場所																								備考
草	やくそう	8	4	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●		●	●	●	HPを約30回復する
	どくけし草	10	5	●			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●		●	●	●	毒をなおす
	まんげつ草	30	15					●	●	●		●	●	●			●	●	●			●			●	●	●	マヒをなおす
	うつくし草		25																									かっこよさを上げる
たね	命のきのみ		17																									最大HPを上げる
	かしこさのたね		10																									賢さを上げる
	すばやさのたね		12																									素早さを上げる
	ちからのたね		15																									力を上げる
	ふしぎなきのみ		20																									最大MPを上げる
	まもりのたね		15																									守備力を上げる
その他	アミットせんべい	—	—																									HPを回復
	アミットまんじゅう																											HPを回復
	命の石	800	400												●													ザキなどをかけられたとき身代わりに砕ける
	うまのふん		1																									ある人に見せると…？
	キメラのつばさ	25	12																									ルーラの効果
	せいすい	20	10					●	●	●	●		●		●		●		●						●		●	トヘロスの効果
	せかいじゅの葉																											ザオリクの効果
	せかいじゅのしずく																											仲間全員のHPを全回復させる
	とうぞくのカギ	470											●															カギのかかった宝箱が開けられる
	どくがのこな	310										●						●										メタパニの効果
	まだらくも糸	35	17									●						●							●		●	戦闘時に使うと、敵を行動不能に
	まほうのせいすい		100																									MPを回復する

一覧表

アイテム名	売っている場所																							
とくばり																								
ひのきのぼう	●	●		●																				
竹のやり		●	●	●																				
とがったホネ					●																			
こんぼう			●																					
どうのつるぎ			●	●																				
石のキバ						●																		
おおきづち				●	●	●			●															
せいなるナイフ																								
ブーメラン						●	●																	
まどうしの杖									●															
いばらのムチ				●	●																			
石のオノ						●																		
鉄のツメ										●														
鉄のやり						●	●	●	●															
皮のムチ							●	●																
やいばのブーメラン							●	●	●															
くさりがま								●	●	●														
アサシンダガー													●											
おおかなづち										●				●										
ねむりの杖										●														
チェーンクロス														●										
はがねのつるぎ										●				●										
てんばつの杖																								
はかねのキバ														●										
ホーリーランス														●										
鉄のオノ													●	●										
パワーナックル																	●							
まふうしの杖																	●							
はしゃのつるぎ																								
モーニングスター																	●	●		●				
おおばさみ																	●	●						
バトルアックス																	●	●						
けんしゃの杖																								
ドラゴンテイル																		●		●				
炎のツメ																		●		●	●			
のこぎり刀																				●		●	●	
ようせいの剣																			●					
月のおうぎ																				●				
こおりのやいば																				●	●	●		
ウォーハンマー																					●			
はかねのムチ																								
まとろみの剣																								
きせきのつるぎ																								

まんが／埼玉県 伴村圭さん

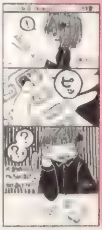
防具

	アイテム名	戦闘	守備力	かっこよさ	買い値	売り値	装備可能キャラ 主	マ	ガ	メ	ア	備考
よろい	ただの布きれ		3	0	25	12		●	●			布だけに守備力は期待できない
	布の服		4	2	30	15	●	●	●	●	●	布きれよりはマシ。買う必要はない
	たびびとの服		7	6	70	35	●	●	●	●	●	序盤余裕があれば全員に装備させよう
	皮のよろい		11	15	180	90	●			●	●	主人公に早めに装備させたい
	皮のこしまき		12	-20	310	155			●	●		あまり利用価値はない
	きぬのローブ		13	28	600	300		●		●	●	皮のよろいを買ったならガマン
	うろこのよろい		15	9	450	225	●			●	●	早めに購入して防御を固めよう
	バニースーツ		17	38	3300	1650		●				あの格好で守備力が高いなんて……
	皮のドレス		17	15	680	340		●			●	女性専用。マリベルに装備させよう
	毛皮のマント		18	18	900	450		●	●		●	コストパフォーマンスはよくない
	こうらのよろい		18	-25	880	440	●			●	●	フォーリッシュでは最強のよろいだが値段も高い
	おどりこの服		20	25	1500	750		●			●	やや割高だが、マリベルには適している
	くさりかたびら		20	23	1050	525	●			●	●	おなじみのよろい。安いし、能力も高い
	スライムの服		20	13	1200	600	●		●			どんな姿かは疑問だが、能力はまぁまぁ
	せいどうのよろい		23	12	1350	675	●				●	節約して1ランク上のものを買いたい
	鉄のむねあて		26	4	2000	1000	●			●	●	胸当て系はかっこよさがやや低め
	はでな服		28	35	2500	1250	●		●	●		ハデなわりには安い。能力は中レベル
	みかわしの服		28	11	3000	1500		●	●	●		ときどき、敵の攻撃をかわす
	鉄のよろい		30	19	3300	1650	●				●	リートルードでは最強で値段も安い
	まほうの法衣		30	20	4000	2000		●	●	●		呪文によるダメージを軽減できる
	かいぞくの服		32	30	4200	2100	●			●		値段のわりにはイマイチな防具
	カメのこうら		33	-15	3800	1900			●			ガボ専用の防具
	はがねのよろい		34	27	5000	2500	●				●	値段も手ごろで能力も高い
	ぎんのむねあて		36	30	6000	3000	●				●	銀製はかっこよさも高くなるようだ
	まどうしのローブ		37	10	4200	2100		●		●		呪文によるダメージを軽減できる
	シルクのビスチェ		38	45	7800	3900		●			●	女性専用。マジカルスカートまでガマン
	バイキングアーマー		38	20	7000	3500	●				●	主人公用としてはなかなか強力
	シルバーメイル		43	40	9100	4550	●				●	呪文によるダメージを軽減できる
	マジカルスカート		45	35	8700	4350		●			●	呪文によるダメージを軽減できる
	まほうのよろい		47	38	11000	5500	●			●	●	呪文によるダメージを軽減できる
	あつでのよろい		50	-30	9500	4750	●		●	●	●	炎や吹雪のダメージを軽減できる
	せいれいのよろい		55	35	12000	6000	●			●	●	呪文によるダメージを軽減できる
	天使のレオタード		93	72	—	10500		●			●	死の呪文にかかりづらい
たて	おなべのフタ		2	-20	40	20	●	●	●	●		買う必要なし。守備力もないに等しい
	皮のたて		4	2	70	35	●			●	●	序盤では高価だが装備させたいところ
	うろこのたて		7	4	180	90	●			●	●	余裕があれば誰か1人は装備しよう
	キトンシールド		9	8	310	155		●	●			マリベルでも装備可能
	せいどうのたて		11	7	470	235	●			●	●	鉄のたてまでガマンがベスト
	鉄のたて		13	12	920	460	●				●	炎や吹雪のダメージを軽減できる
	シルバートレイ		15	23	1000	500		●			●	守備力もかっこよさも高い
	ホワイトシールド		16	15	2000	1000	●	●		●	●	高価だが主人公に装備させたい
	まほうのたて		18	21	5000	2500	●	●		●	●	呪文によるダメージを軽減できる
	プラチナシールド		25	40	3500	1750	●				●	呪文・炎・吹雪のダメージを軽減できる
	ドラゴンシールド		26	25	7100	3550	●				●	炎&吹雪系の攻撃を軽減してくれる
	風神のたて	☆	32	18	11000	5500	●				●	戦闘時に使うとニフラムの効果
かぶと	皮のぼうし		3	2	65	32	●	●	●	●	●	能力は低いが、最初はこれでガマン
	ヘアバンド		4	10	100	50		●			●	高いので序盤は皮のぼうしでOK
	とんがりぼうし		5	-2	70	35	●		●			タンスなどから入手しやすい
	木のぼうし		6	-15	120	60	●			●	●	能力が低く買う必要はない
	毛皮のフード		11	13	500	250		●	●		●	守備力の低いマリベルにほしい
	ターバン		12	2	410	205	●		●	●	●	男性陣はこっちでOK
	ぎんのかみかざり		14	25	450	225		●			●	女性専用。マリベルにどうぞ
	うさみみバンド		15	15	750	375		●			●	女性専用。あまり必要性は高くない
	鉄かぶと		16	15	1100	550	●			●	●	からくり兵団相手にはこれがほしい
	キャプテンハット		19	21	2800	1400	●		●	●		少しガマンしててっかめんを買おう
	てっかめん		22	10	3500	1750	●				●	値段と能力のバランスがとれている
	バイキングメット		25	15	4500	2250	●		●		●	少々高くて手が出しにくい
装飾品	うさぎのしっぽ		—	2	270	135	●	●	●	●	●	かっこよさが上昇するアクセサリー
	しっぷうのバンダナ		す+30	10	970	485	●	●	●	●	●	回復キャラに装備させておきたい
	スライムピアス		攻+1	8	850	425	●	●	●	●	●	1しか上がらないがないよりはマシ
	ピンクパール		—	7	1500	750		●			●	うさぎのしっぽよりは使える
	ほしのかけら	☆	—	10	500	250		●			●	戦闘時に使うとメダパニの効果
	まもりのルビー		10	5	3500	1750	●	●	●	●	●	余裕があれば守備力の低い人に装備
	メガンテのうでわ		10	7		5000	●	●	●	●	●	装備中に死亡するとメガンテが発動

まんが／茨城県 くぼたんさん

一覧表

アイテム名	売っている場所																							
	フィ	ブラ	ウド	エン	オル	ウォ	クリ	ダ酒	ダマ	ふき	山賊	砂村	グレ	リド	北酒	アボ	フズ	ハメ	山奥	プロ	ルメ	マチ	ラグ	大神
ただの布きれ					●																			
布の服	●	●																						
たびびとの服		●	●	●																				
皮のよろい			●																					
皮のこしまき					●																			
きぬのローブ																								
うろこのよろい					●	●																		
バニースーツ																								
皮のドレス				●		●																		
毛皮のマント								●		●														
こうらのよろい						●																		
おどりこの服										●														
くさりかたびら								●	●															
スライムの服								●																
せいどうのよろい							●		●															
鉄のむねあて									●	●														
はでな服													●											
みかわしの服										●														
鉄のよろい														●										
まほうの法衣														●										
かいぞくの服																								
カメのこうら													●	●										
はがねのよろい														●										
ぎんのむねあて																							●	
まどうしのローブ																	●			●	●			
シルクのビスチェ																	●							
バイキングアーマー																	●	●						
シルバーメイル																				●		●		
マジカルスカート																		●		●		●		
まほうのよろい																						●		
あつでのよろい																				●	●		●	
せいれいのよろい																								
天使のレオタード																								
おなべのフタ	●	●																						
皮のたて			●	●																				
うろこのたて				●																				
キトンシールド					●	●																		
せいどうのたて						●																		
鉄のたて							●		●	●														
シルバートレイ										●														
ホワイトシールド													●	●										
まほうのたて														●			●					●		
プラチナシールド																	●			●				
ドラゴンシールド																				●	●			
風神のたて																								
皮のぼうし		●																						
ヘアバンド		●																						
とんがりぼうし			●																					
木のぼうし					●																			
毛皮のフード																								
ターバン																								
ぎんのかみかざり						●																		
うさみみバンド										●														
鉄かぶと						●	●		●															
キャプテンハット																	●							
てっかめん														●										
バイキングメット																	●							
うさぎのしっぽ								●				●										●		●
しっぷうのバンダナ																								
スライムピアス								●																
ピンクパール																		●	●					
ほしのかけら											●	●												
まもりのルビー																								●
メガンテのうでわ																								



まんが／福岡県　らまさん

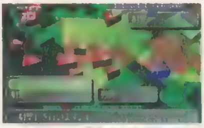
PS ガンパレード・マーチ

●発売日／2000年9月28日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（4ブロック）

©Sony Computer Entertainment Inc.

学園＆戦闘モードも凝縮攻略！

過去に類を見ないゲームシステムと、官能的（？）かつ魅力的なセリフ炸裂のAVGを、学園モード・戦闘モードに分けて攻略していくぞ。場所移動に役立つマップとその繋がりから、それぞれのモードで押さえておきたい基礎知識を紹介しつつ、ちょっとした疑問に答えるQ＆Aを満載した超豪華攻略だ。本誌のスケールに勝るとも劣らない内容なので、これから『GPM』をプレイする人には絶好のプレイマニュアルになるんじゃないかな？　もちろん、1周目だけでなく2周目のプレイでも役立つと思うので、舞、田辺、中村、来須プレイでもほぼ同様の攻略法を使いまわせるぞ。困ったことがあったら、この攻略特集で解決して『GPM』の楽しさを満喫してほしい。



▲人類の敵「幻獣」を倒してヒーローになろう。

尚敬高校＆周辺マップ

プレイヤーが移動できる範囲をすべて網羅した、尚敬高校とその周辺マップを大公開。☆マークは技能訓練ポイント（黄色はパラメータ）。●マークは掲示物を見ることができ、数字は落ちているアイテムを示すものだ。番号はアイテムリストに対応している。

まんが／長崎県　舞澄らおさん

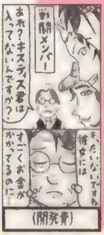
●開発元アルファ・システムのホームページは、http: //www.alfasystem.co.jp/。また、電撃オンラインHP（http://www.dengekionline.com/）にて「ガンパレード・マーチ」の特設掲示板を開設中。行き方はトップページ→電撃マンション→電撃プレイステーションのページだ。みんなドシドシ書き込んでね。

ガンパレード・マーチ

アイテムリスト

①Gアサルト　②工具箱　③強化人工筋肉　④危険なサンドイッチ　⑤危険なサンドイッチ　⑥教科書　⑦ノート　⑧救急箱　⑨洗濯洗剤　⑩危険なサンドイッチ　⑪猫笛　⑫砲弾倉　⑬プールチケット　⑭機関銃弾倉　⑮ジャガイモ60Kg　⑯ジャガイモ60Kg　⑰金の延べ棒　⑱危険なサンドイッチ　⑲アサルトライフル　⑳スイカ

基本的に落ちているアイテムはすべて1つだけ。一度取ったら無くなるので、タイミングをよく考えて入手するようにしよう。ただし金の延べ棒は取ってすぐ売るように。



まんが／兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん

学園モード

いろいろなことができてしまう学園モードだが、思ったとおりの展開にならないことも多いはず ここでは、やりたいことをやるために、必要となるコツを伝授するぞ

学園モードの基本スケジュール

学園モードにおける攻略のコツを解説する前に、１日の基本的なスケジュールをチェックしておこう。ただし、これはあくまでも〝基本〟なので、必ずしもこのとおりに行動しなくてはならないというわけではない。本作を始めたばかりで、まだゲームに慣れていないプレイヤーが目安にする程度に考えてもらうといいだろう。

平日のスケジュール

１日の始まり～登校

１日は、8:30の尚敬高校校門前から始まる。ここから、8:45までに教室内に到着していないと遅刻となる（ただし、到着時間が8:45を過ぎていても先生が来ていない場合はセーフ）。とくに、１周目の序盤は、学校へ行かないと話が進まないので遅刻をせずにちゃんと通うこと。

ＨＲ～午前の授業

昼休み

12:30～13:35の間が昼休みとなる。この時間帯は自由時間となっているので、おもにＮＰＣたちとの親睦を深めるのに使っていく。また、部署がパイロットで、前日の出撃で予備弾薬を消費しているといった場合は、昼休みのうちに補充を行なっておいたほうがいいだろう。

午後の授業

放課後

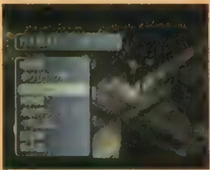
放課後は、19:00までが学兵としての仕事時間、それ以降は自由時間となっている。基本的に、出撃命令が下されるのは仕事時間内となっているが、ときおり昼休みや深夜帯に出撃となる場合もあるぞ。また、仕事時間にプライベートな提案をすると断られやすいので注意。

１日の終了

翌日の朝6:00になる、もしくは出撃をして戦死せずに還ってくることができれば、１日の終了となる。また、とくにすることがないという場合は、マップ画面で「１日の終了」を選択し、その後、出撃命令が下らなければ、強制的に１日の終了とすることができるぞ。

土日のスケジュール

土曜日の場合は、午後の授業がなく、仕事時間は19:00までとなっている。そのため、17：00で閉館してしまう市立図書館に行きたい場合は、仕事時間を利用することになるぞ。日曜日は、１日中、自由時間となっている（ただし、出撃命令が下る場合もある）。また、直前の月～土曜日の間にデートの（遊びに行く）約束をしていれば、この日にデートをすることができるぞ。ただし、プレイヤーキャラとデート相手のＮＰＣが9:00までに尚敬高校校門前にいなかった場合は、〝デートすっぽかし〟となってしまう（例外的に、少々遅刻をしたが、相手が待っていてくれた場合はセーフ）。すっぽかされた側は、しばらくの間、やきもち状態になってしまうぞ。



◀デートの行き先は、デートに誘った側が選ぶことになるぞ。デート後は、そのまま１日の終了となる。

POINT1◉NPCからコマンドを習得せよ

プレイヤーキャラは、最初から数種類の提案コマンドを持っているが、学園生活を満喫するためには、少々心もとない。そこで、NPCたちに提案して仲良くなり、各種コマンドを習得するのだ。また、戦闘系の部署についている場合は、ぜひ戦闘コマンドも習得していきたい。まずは、提案の成功率を上げるために、「話術」と「魅力」の訓練をしよう。「話術」がレベル２、「魅力」が評価B以上になったら、場の雰囲気と時間帯に注意しつつ、提案を行なうのだ。

▶役に立つコマンドを教えてくれるＮＰＣから、優先的に仲良くしていくといいぞ。

効率良くコマンドを習得するコツ

コマンドは、両想い（お互いの友情・愛情評価が同程度の状態）のときでないと教えてもらうことができない。なので、両想いになりコマンドを教えてもらえるようになったら、提案しても愛情・友情評価が変動しない「たずねる」→「あの人は何処？」を提案するのだ。こうやって、一気にコマンドを習得してしまおう。

▶成功率が高く、消費する発言力も少ないので、コマンドの回収にもってこいの提案だ。

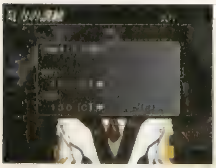
各NPCから習得できるコマンド一覧

NPC名	習得できるコマンド
狩谷夏樹	持ってきて／作戦会議をしよう
善行忠孝	はげます／仕事について（注意）／作戦会議をしよう
瀬戸口隆之	遊びに行こう／一緒に歩こう／別れてくれ／デートに誘う（遊びに行こうよ）
茜大介	何かを賭けて決闘／持ってこい／作戦会議をしよう
速水厚志	一緒に訓練しない？／お昼でも一緒にどう？／みんながんばろう／今後について（相談）
滝川陽平	殴る／お金を貸して／交換しない？／遊びに行こう／足で拾う
岩田裕	プレゼント／あやまる／なんでもない／全力射撃／後方切り
若宮康光	一緒に訓練しない？／訓練（指図）／作戦会議をしよう／バックステップ／振り上げる
中村光弘	あの人をはげまして／交換しない？／みんなでお昼
遠坂圭吾	プレゼント／作戦会議をしよう
加藤祭	昼飯でも一緒にどう？／お金を返せ／交換しない？／みんなでお昼
田代香織	何かを賭けて決闘／なんでもない／すり足／パンチ
壬生屋未央	私生活について（注意）／男女関係について（注意）／みんながんばろう／切る（右）／切る（左）
芝村舞	仕事（指図）／訓練（指図）／作戦会議をしよう／狙いをつける／回避
東原ののみ	はげます／あの人と仲良くして／プレゼント／みんながんばろう
石津萌	なんでもない／返し刃／しゃがみ
田辺真紀	お金を返す／あやまる／あの人を協力して
新井木勇美	遊びに行こう／男女について（相談）／交換しない？／悪い噂を流す／デートに誘う（遊びに行こうよ）
原素子	一緒に歩こう／一緒に仕事しない？／仕事（指図）／作戦会議をしよう／装甲除装
森精華	一緒に仕事しない？／仕事について（相談）／あの人を協力して
来須銀河	作戦会議をしよう／ダッシュ／移動射撃／上半身ひねり
ヨーコ小杉	はげます／あの人をはげまして／あの人を協力して／見切り／武器受け
坂上久臣	仕事について（注意）／作戦会議をしよう
本田節子	遊びに行こう／デートに誘う(遊びに行こうよ)／全力射撃
芳野春香	はげます／みんながんばろう
ブータ	昼飯でも一緒にどう？／あの人を協力して

まんが／群馬県　平沢あきさん

POINT2◉序盤は体力・気力を鍛える

体力と気力は、仕事や訓練を行なうことによって消費する。そのため、全体的なパラメータが低い序盤のうちだと、すぐに体力・気力切れとなってしまい、回復アイテムがないと仕事や訓練ができなくなってしまう。というわけで、序盤はまず体力と気力のパラメータを優先的にアップさせるようにしよう。他のパラメータは、少なくとも体力・気力が評価A以上になってからでかまわないだろう。また、訓練をする際は、訓練効率アップ系のアイテムを手に入れておくといい。ちょっとインチキくさいが、裏マーケットで、体力がアップする「熱血飲料ファイト」を買うのもいい。ちなみに、資金源となるのは、今町公園で入手できる「金の延べ棒」（落ちている場所は、P.18～19のマップを参照）。裏マーケットに持って行くと、100万円で買い取ってくれるぞ。

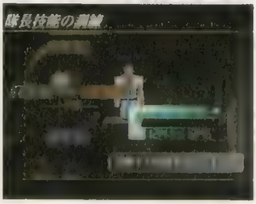


▲体力と気力が低いうちは、仕事＆訓練毎に回復が必要。

▼深夜の訓練用に、食堂兼調理室で「手作り弁当」を作成。

POINT3◉訓練で必要な技能を習得

体力と気力のパラメータが十分に上がったら、次は必要な技能の習得を始めよう。必要となる技能は、プレイヤーキャラの部署によって異なる。代表例として、パイロットであれば、「戦車」「夜戦」「白兵」「狙撃」の4つは、ぜひ習得しておきたい技能だろう。さらには、白兵戦を中心とした戦法を取るのであれば「白兵」を優先的に鍛えるべきだし、逆に、射撃系の攻撃しかしないというプレイヤーであれば「白兵」はまったく必要ないということになる。自分のプレイスタイルと、現在、もしくはこれから異動しようと思っている部署のことを考え、どの技能を優先的に習得していくかを決めよう。ただし、「話術」や「開発」、「情報」といった技能は、部署に関係なく役に立つ技能なので、できるだけ習得しておきたい。また、技能訓練は、習得するレベルが高くなるにつれて成功率が低くなっていくことも覚えておくように。



▶スカウト以外の部署は、特定の技能を習得していないと異動できないので注意しよう。

技能訓練時のファジー入力のポイント一覧

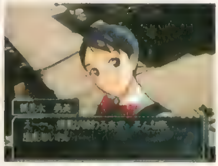
技能	訓練場所	入力の方向	中心より外周へ～
戦車	ハンガー二階右側	反応速度／度胸	2／3程度
飛行	市街地	対G訓練／練習機	2／3程度
夜戦	今町公園	隠密性／連携重視	2／3程度
隊長	小隊隊長室	規律強化／対話重視	目一杯
班長	小隊隊長室／ハンガー一階	規律強化／対話重視	目一杯
事務	小隊隊長室	いちいち仕事／現場重視	2／3程度
医療	整備員詰め所	患者重視／知識重視	2／3程度
開発	ハンガー一階	整備性／未来予測	2／3程度
整備	裏庭／ハンガー一階 ハンガー二階右側	効率／無個性	2／3程度
参謀	市立図書館	人の悪さ／想像力重視	2／3程度
情報	整備員詰所	広く浅く／違法でもやる	2／3程度
誘導	裏庭	正確な発音／冷静さ	2／3程度
同調	校舎はずれ	情熱	2／3程度
軍楽	整備員詰所	ソウルで／即興演奏	2／3程度
話術	小隊職員室	中心のまま	―
白兵	グラウンドはずれ	反応速度	2／3程度
狙撃	味のれん	冷静さ／技量	2／3程度
幻視	市街地	人のために／静かに祈る	2／3程度

POINT4◉提案を成功させるには？

POINT1で前述したように、提案の成功率を上げるには、「話術」と「魅力」が重要となってくる。しかし、「話術」がレベル3で「魅力」が評価S、そのNPCとの仲も悪くはないはずなのに提案が失敗することがある。その主な原因として考えられるのは、時間帯にそぐわない提案をした場合だ。仕事時間にプライベートな提案をしたり、このあと授業があるというのに訓練や仕事に誘ったりすると、どんなに仲が良くても、大抵断られてしまうのだ。この2つの点に注意しておけば、提案を失敗する確率も確実に下がるはずだ。また、発言力が高かったり、提案したNPCよりも階級が上だったりしたときも、成功率が上がるということを覚えておこう。

▲仲良くなっていれば、多少ムチャな提案をしてもOK。

▼昼休みに「一緒に仕事しない？」を提案。当然、失敗だ。



POINT5◉NPCと一緒に訓練＆仕事

「一緒に訓練（仕事）しない？」のコマンドを覚えたら、できるだけNPCと一緒に作業を行なうようにしよう。各パラメータは、数値が高くなるにつれて、上昇率が低くなるわけだが、NPCと一緒に作業をすれば、現時点での数値に関係なく一定の値を上昇させることができる。さらに、一緒に作業したNPCの技能を教えてもらえる場合もあり（NPCの取得技能の中から、こちらの取得技能よりもレベルの高いものを、訓練なら10％、仕事なら5％の確率で習得）、まさに一石二鳥だ。また、訓練場所の存在しない技能はこの方法でしか習得できないので、そういった技能を持っているNPCには、積極的に「一緒に訓練（仕事）しない？」を提案していこう。

各NPCが登場時に取得している技能一覧

NPC名	取得している技能（技能レベル）
狩谷夏樹	開発(2)／情報(1)／事務(2)／整備(1)
善行忠孝	班長(3)／情報(1)／事務(2)／統率(2)／家事(1)／隊長(3)
瀬戸口隆之	夜戦(1)／軍楽(3)／誘導(2)／話術(1)／幻視(2)
茜大介	情報(1)／飛行(1)／整備(1)／統率(1)／話術(1)／参謀(2)／天才(1)
速水厚志	夜戦(1)／強運(3)／狙撃(1)／飛行(1)／家事(1)／医療(1)
滝川陽平	狙撃(1)／飛行(1)
岩田裕	開発(3)／情報(1)／整備(2)／密会(3)／参謀(2)／同調(1)／幻視(1)
若宮康光	夜戦(1)／班長(2)／軍楽(3)／狙撃(1)／白兵(2)
中村光弘	開発(1)／事務(1)／整備(1)／家事(2)
遠坂圭吾	整備(1)／家事(1)／同調(3)
加藤祭	事務(2)／誘導(1)／家事(2)／医療(1)
田代香織	整備(1)／医療(1)／白兵(2)
壬生屋未央	班長(1)／飛行(1)／家事(2)／白兵(3)
芝村舞	夜戦(1)／班長(1)／情報(3)／事務(2)／統率(3)／隊長(2)／参謀(3)／同調(2)／天才(3)
東原ののみ	軍楽(1)／誘導(1)／話術(3)／同調(1)／幻視(1)
石津萌	夜戦(1)／整備(1)／家事(1)／密会(3)／医療(2)／同調(2)／幻視(3)
田辺真紀	強運(3)／狙撃(1)／整備(1)／誘導(1)／家事(2)／医療(1)
新井木勇美	整備(1)／誘導(1)
原素子	班長(1)／事務(1)／整備(3)／家事(1)／医療(1)
森精華	開発(1)／整備(2)
来須銀河	夜戦(1)／軍楽(3)／狙撃(2)／降下(2)／同調(1)／白兵(1)／幻視(3)
ヨーコ小杉	夜戦(1)／情報(2)／降下(2)／整備(1)／話術(3)／家事(3)／同調(1)／白兵(3)
坂上久臣	夜戦(1)
本田節子	なし
芳野春香	家事(2)
ブータ	強運(3)／同調(3)／幻視(3)

まんが／奈良県　けーきやさん

POINT6◉「愛情評価」と「友情評価」

NPCとプレイヤーキャラの人物評価は、愛情評価と友情評価の２種類。そのうち、注意してもらいたいのが、異性NPCの愛情評価だ。これが「気になる」以上になった異性NPCが２人以上いる所に移動すると、一定の確率で「争奪戦」が発生してしまうのだ。「争奪戦」が起きると、発言力が−500となり、場の雰囲気が「きまずい雰囲気」に変わる。こうなると、特定の提案と仕事ができなくなってしまうので、複数の異性NPCと仲良くなりすぎないようにしたほうがいいだろう。

◀同性ＮＰＣであれば、いくら仲良くなっても問題ないぞ。

▲同じ組の異性ＮＰＣだと、「争奪戦」は必至だろう。

▼第一印象で愛情評価を低めにするのも１つの手だ

POINT7◉機体の整備と修理

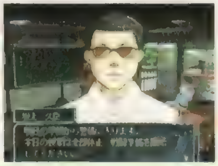
『ＧＰＭ』では、戦闘で故障が発生した場合は、戦闘後にちゃんと整備や修理を行なわないと回復しない。とくにパイロットの場合は、整備士と違ってほかに修理をしてくれるＮＰＣがいないので（３番機であっても、パートナーは基本的にノータッチ）、放っておくと、いつまでたっても出撃できないのだ。また、戦闘で使用した弾薬（「機関銃弾倉」「煙幕弾頭」など）を再び装備しておくのもパイロットの仕事だぞ。

POINT8◉HRと授業の必要性

基本的に、ＨＲと午前の授業は出ておくこと。とくにＨＲは、出ておかないと「勲章受賞」と「昇進」ができないので注意しよう（「熊本城攻防戦」が決定するイベントも、ＨＲに出ないと発生しない）。また、各パラメータの評価がＳ以上となって上昇率が下がってくると、授業を休んで訓練を行なうよりも、授業に出てパラメータを上げたほうが効率的になってくるぞ（確率は低いが、技能を習得できることもある）。ただし、激戦区に転戦しているときに機体が故障してしまった場合は、機体の整備＆修理を優先したほうがいいだろう。

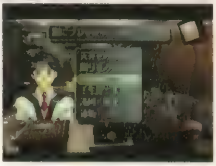
▲授業内容もかなりタメになるので、一度は見ておこう。

▼ＨＲを休み、「熊本城攻防戦」を延期することも可能



POINT9◉ミーティングを開こう

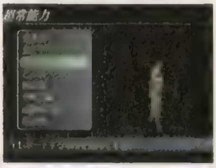
委員長か副委員長がいる場でしか使えないため、つい忘れがちな「作戦会議をしよう」コマンド。だが、「機体の改装」や「訓練の強化週間」など、ミーティングを行なわないと発生しない、攻略に役立つイベントもある。これらのイベントは、必要発言力が165とかなり効率がいいので、積極的に提案していこう。



▶自キャラの人気が高ければ、討議内容も通りやすい

POINT10◉超常能力の使い方

「同調」を習得することで使えるようになる超常能力。この能力の中で利用価値の高いのは、任意の場所に瞬間移動ができる「テレポート」と、全ＮＰＣの居場所がわかる「テレパス」だろう。ただし、この２つの能力を使うには、それぞれに対応したプログラムが必要なので、「開発」もあわせて習得しておくように。



▶「テレポート」は、裏マーケットで万引きという悪用も……

超常能力＆プログラム一覧

超常能力

能力名	使用効果	能力習得方法
恋のおまじない	１日の間、魅力を２ランクアップさせる	同調技能１を習得する
呪い	選択したNPCの体力と気力を100ずつ減少させる	同調技能２を習得する
花を作る	赤い花束を作る	同調技能３を習得する
テレポート	選択した場所に瞬間移動できる	テレポートパスを所持する
テレパス	NPCの現在の居場所と行動を表示する	テレパスセルを所持する
芝村的演説	同じ場にいるNPCの士気を15上昇させる	WCOP(勲章)を獲得する

プログラム

プログラム名	使用効果	難易度
ネットワークプログラム	ネットワークセルを作成する	C
自動情報収集プログラム	自動情報収集セルを作成する。使用すると発言力＋800。要ネットワークセル	A
ウイルス・プログラム	ウイルスセルを作成する。相手の発言力を−300にする。要ネットワークセル	A
攻撃型電子妖精	電子妖精を作成する。使用すると発言力＋2000。要ネットワークセル	S
テレポートプログラム	テレポートパスを作成する	S
テレパスプログラム	テレパスセルを作成する	A
ゲーム	ゲームセルを作成する。使用すると時間が10分経過する	C
カロリー計算プログラム	カロリー計算セルを作成する。使用しても何も効果なし	D
表計算プログラム	表計算セルを作成する。使用しても何も効果なし	C
バーチャルペット	バーチャルペットを作成する。使用すると悲しみ−75、喜び＋75	B
気持ちよくなるプログラム	ブレイン・ハレルヤを作成する。使用すると、喜びと恥じらいがＭＡＸ	B

ゲームオーバーとなるイベント

『GPM』では、戦闘モードで戦死する、生存メンバーが８人以下になる、スタートマーチで初陣を経験しないまま５月10日になる、などでゲームオーバーになる。それ以外にイベントでゲームオーバーとなる場合もあるぞ。ここでは、発生させるとゲームオーバーとなってしまうイベントを紹介しよう。

●万引きをして捕まる

おそらく、ゲーム中最もなさけない終わり方だろう。やり方は、まず裏マーケットに入り、棚から商品を取る。そのまま外に出ようとすると、「精算がまだですが〜」と聞かれるので、「いいえ」と答える。続く「商品を勝手に〜」の問いに「はい」をすると、万引き成立となる。ここで、逃げ切ることができずに捕まってしまうと、軍法会議にかけられて軍から除名となってしまうのだ。

●嫉妬した原に刺される

原の人気に拍車をかけた有名なイベント。男性キャラでプレイし、原と友情・愛情評価を親友・恋人以上にしておく。その後、原との会話イベントで、「知りたい？」との問いかけに「はい」と答え、続く「軍規違反でも？」との問いかけにも「はい」と答える。これ以降、原がほかの女性ＮＰＣと「争奪戦」を起こし、嫉妬状態のときに会話をすると、刺されて死亡し、ゲームオーバーとなる。

まんが／群馬県 平沢あきさん

POINT11◉陳情をフル活用しよう

発言力に余裕ができてきたら、積極的に陳情に使っていきたい。機体や装備品、補給物資などは、必要な分だけ陳情しておくのではなく、いざというときのために予備の分も陳情しておいたほうがいい。また、それでも余裕があるようであれば、「昇進」を陳情しておこう。提案が成功しやすくなるぞ（とくに指図系）。

◀消耗品はこまめに陳情しておくように

◀陳情するために「開発」を習得しておこう

陳情できる内容一覧

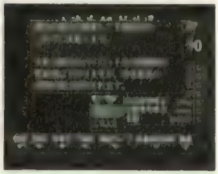
	陳情内容	必要発言力	陳情する物資・内容
昇進		200〜7200	推薦した人物を昇進させる
装備品	ジャイアントアサルト	1000	士魂号用機銃武装
装備品	ジャイアントバズーカ	670	士魂号用単発武装
装備品	92mmライフル	1330	士魂号用砲弾武装
装備品	超硬度大太刀	1000	士魂号用剣武装
装備品	煙幕弾頭	330	士魂号用スモーク弾
装備品	ＮＥＰ	40000	士魂号用両手武装（要開発技能３）
装備品	展開式増加装甲	330	士魂号用盾武装
装備品	アサルトライフル	250	歩兵用機銃武装
装備品	手榴弾	100	歩兵用手榴弾（要開発技能１以上）
装備品	超硬度カトラス	170	歩兵用剣武装
装備品	リテルゴルロケット	250	歩兵用ロケットバック(要開発技能2以上)
装備品	ヘビーマシンガン	330	歩兵用機銃武装
装備品	サブマシンガン	250	歩兵用機銃武装
装備品	レーザーライフル	420	歩兵用両手銃（要開発技能３）
装備品	煙幕手榴弾	170	歩兵用スモーク弾(要開発技能１)
装備品	40mm高機関砲	330	歩兵用砲弾武装(要開発技能２以上)
装備品	ロケットポッド	250	歩兵用砲弾武装(要開発技能１以上)
装備品	シールド	170	歩兵用盾武装(要開発技能１以上)
装備品	レールガン	1500	歩兵用特殊銃武装(要開発技能３／歩兵２人)
装備品	ミサイルポッド	1500	歩兵用特殊砲弾武装(要開発技能２以上／歩兵２人)
補給物資	士魂号初期型	2200	陸戦型ケルビム初期型(要開発技能１以上)
補給物資	士魂号通常型	3300	陸戦型ケルビム通常型(要開発技能２以上)
補給物資	士魂号後期型	4700	陸戦型ケルビム後期型(要開発技能２以上)
補給物資	士魂号複座型	4500	陸戦型ケルビム複座型(要開発技能３)
補給物資	士翼号	15000	陸戦型ケルビム高機動型(要開発技能３)
補給物資	可憐 本国仕様	1200	スカウト用ウォードレス(要開発技能２以上)
補給物資	可憐 通常型	1200	スカウト用ウォードレス(要開発技能１以上)
補給物資	可憐 Ｄ型	1300	スカウト用ウォードレス(要開発技能２以上)
補給物資	互尊 狙撃仕様	530	男性一般用ウォードレス
補給物資	互尊 戦車兵型	520	男性一般用ウォードレス
補給物資	武尊	2180	スカウト用ウォードレス(要開発技能３)
補給物資	久遠 狙撃仕様	520	女性一般用ウォードレス
補給物資	久遠 戦車兵型	530	女性一般用ウォードレス
補給物資	機関銃弾倉	180	換装用予備機銃弾薬
補給物資	多目的ミサイル倉	750	換装用予備ミサイル弾薬
補給物資	砲弾倉	600	換装用予備砲弾弾薬
	食料	500	ジャガイモ60Kg
部署の変更		700	指定した人物の部署を変更する
休日の申請		400	小隊のバカンス休暇を申請する
チケットをもらう	映画のチケット	30	文部省推薦の健全な映画招待券(ペア)
チケットをもらう	ボウリング券	30	ボウリングの無料券
チケットをもらう	プールチケット	30	プールの無料券
チケットをもらう	博物館の入場券	30	熊本博物館の入場券
チケットをもらう	花	30	花の鉢植え
チケットをもらう	サッカーのチケット	30	プロサッカーのチケット(ペア)
施設の設置嘆願		3500	プレハブ校舎横にシャワールームの設置
部隊名の変更		250	委員長の特権で部隊名を変更する
なんでもない		0	陳情をとりやめる。発言力−100

POINT12◉NPCを戦死させないために

戦闘モードにおいて、NPCのAIはあまり賢くない（具体的には、「特攻する」「敵戦力が弱まるまで後方待機」「Gバズーカを使い捨て」といった程度）。このまま何もしないでおくと、戦死してしまう危険性が高いので、NPCの機体の装備を勝手に変えてしまおう。とくに有効なのが、「増加式展開装甲」を両肩につけてしまう方法。こうしてやると、装甲値が大幅にアップするだけでなく、ステップ数が減るため、プレイヤーキャラがパイロットであれば、確実にNPCの機体よりも先陣を切れる（つまり、NPCの機体をかばいやすい）。また、スカウトのNPCに対しては、「ミサイルポッド」か「レールガン」を陳情もしくは購入しておこう。「ミサイルポッド」や「レールガン」に乗って出撃するようになるので、即死の危険性を回避することができるぞ。

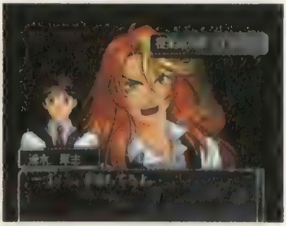
▲勝手に機体の修理を手伝ってしまうのも効果的

▼装備だけでなく、予備機体との変更などもしよう



POINT13◉人間関係のトラブルを解消

ＮＰＣたちと仲良くしていくと、どうしても起きてしまう人間関系のトラブル。そのなかでも、とくに発生しやすいのが「争奪戦」だろう。「争奪戦」には、岩田や石津から「密会」を習得しておくという予防策が最も効果的だが、起きてしまった場合は「あやまる」を提案して許してもらおう。ただし、せっかく「あやまる」が成功したのに、すぐさま「争奪戦」を起こされてしまう場合もあるので、「きまずい雰囲気」であってもとくに困らないようであれば（組が違うので、あまり会うことがないなど）、放っておいてもかまわないだろう。ちなみに、「あやまる」はプライベートな提案にあたるので、仕事時間に提案しないようにすること。そのほかのトラブルとしては、ＮＰＣ同士がケンカをしている場合。これを解消する方法は、「あの人と仲良くして」を使って、地道に２人の仲をとりもってやることだ（これをやりすぎると、いつのまにか恋人同士になっていたりすることも……）。



▶必ずしもあやまることはない。行動の妨げになった時点であやまればいいのだ

まんが／栃木県 ぐなぐなさん

●加藤の怒りを買って刺される

○○と戦うことになる戦闘イベントのあと、一定条件を満たしていないと、本田先生に「殺せ。それは〜」と言われるイベントが発生する。ここで、「撃つ」を選択してしまうと、怒った加藤にいきなり刺されて死んでしまう。加藤と○○の関係を考えれば納得もいくが、理不尽といえば理不尽な終わり方だ。もっとも、「一瞬迷う」を選択しても、後味の悪い結果になることには変わりないが……。

●茜の協力者として処刑される

舞以外のキャラでプレイし、茜と仲良くなっておく。そのうちに、「当面、僕は出世する〜」という会話イベントが発生するので、茜の問いかけに「…分かった」と答える。すると数日後に茜の芝村準竜師暗殺計画が実行に移されるのだ。ここの選択肢で「うなずく」を選ぶと、結局、暗殺計画は失敗し、茜はその場で射殺。プレイヤーキャラも、暗殺計画の協力者として処刑されてしまうのだ。

●坂上先生に“強制排除”される

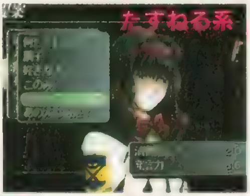
世界の謎に迫った者でないと理解できない不可解なイベント。２周目のキャラでプレイを始め、坂上先生に話しかける。すると、「…OVERSか。私の生徒に〜」といわれるので、ここで「は？」と答える。すると、いきなり坂上先生に撃たれてゲームオーバーとなってしまうのだ。このイベントについて詳しくは語らないが、けっしてプレイヤーキャラが殺されたわけではないとだけ言っておく。

困ったときのQ&A

学園モードにおいて、おちいりやすいトラブルをQ＆Aで解決　とくに困ったことはないという人も予防策として読んでおこう

Q◉うまく両想い状態になれない
A◉調整に便利な提案を知ろう

片想い状態になってしまったときに、友情・愛情評価の調整に便利な提案コマンドを教えるぞ。まずは、序盤でとにかくお互いの評価を上げたい場合。この場合は、成功率の高い「たずねる」系の提案を使うといい。次にこちらの評価だけ高くなってしまった場合。そんなときは「注意」系の提案を行なうと、こちらの評価を下げつつ相手の評価を上げられるぞ。最後は「たのむ」系。これは、一気にお互いの評価を上げたいときに使おう。繰り返して提案しても成功率が下がりにくく、とくに「あの人と仲良くして」は、仲良くしてほしいＮＰＣを変えるだけで別の提案扱いになるので、連続して提案するのに最適なコマンドなのだ。



▶お近づきになりたいときの基本提案。序盤はこの提案でアタック！

▲成功すると、こちらの評価は下がり、相手の評価は上がるという貴重な提案

▼連続で使うのに便利。昼休みの間だけで、簡単に「運命の友」にだってなれるぞ！

Q◉NPCがちゃんと仕事をしてくれない
A◉プレイヤーキャラが原因なのでは？

ただ単に、そのＮＰＣの士気が下がっているだけという場合もあるが、大抵の原因はプレイヤーキャラにある。その原因とは、プレイヤーキャラの魅力が高すぎる場合だ。プレイヤーキャラの魅力が非常に高いと、ＮＰＣたちは授業や仕事よりも、プレイヤーキャラに近づくことを優先するようになってしまう。こうなると、当然、仕事のほうはおざなりになってくるというわけだ。これを解消するにはプレイヤーキャラの魅力を下げるしかない。一番手っ取り早い手段は、「牛乳」と「雑きん」を手に入れ、「雑きん」を使うこと。すると、持っていると体力・気力・魅力が100ずつ下がるアイテム「牛乳を吸った雑巾」が完成するのだ。あとは、自然に魅力が下がるまで、これを持ち続けていればＯＫだ。

▶ＮＰＣが自分の持ち場以外に現れるようなら要注意だ。

Q◉「争奪戦」が起きまくって仕事にならない
A◉「密会」技能を習得するのがベスト

「争奪戦」の対策は、やはり「密会」技能を習得して発生確率を下げてしまうのがベスト。プレイヤーキャラが男性なら岩田、女性なら石津と一緒に訓練＆仕事をして教えてもらおう。また、「天才」技能でも代用が利くので、舞から「天才」を教わってもいい。ただ、確実に教えてもらえるわけではないので、習得するまでは「争奪戦」を起こしそうなＮＰＣがいる場には行かないようにしよう。まず、朝は校門前で近場にいるＮＰＣに話しかけて一緒に教室へ行く。昼休みになったら、すぐに教室を出て、仕事の持ち場に移動。あとは、仕事時間外になるまでその場から出ないようにする。こうしていれば、そうそう「争奪戦」にはならないはずだ。

▶「密会」は、できるだけ序盤に習得しておきたいところ

Q◉会話に割り込まれたくない！
A◉「なんでもない」を提案した直後なら……

周りにいるNPCが会話に割り込んできて、提案が成功しない。そんなときは、「呼ぶ」→「みんな聞いて」→「なんでもない」を実行するといいぞ。「なんでもない」は、NPCたちの気分を変えることができる特殊な提案なので、会話に割り込みたいと考えている周りのNPCたちの思考を、ほんの少しの間だけさえぎることができるのだ（試しに、NPCが視線ビームを出しているときに「なんでもない」を実行すると、見つめるのを止めてしまう）。あとは、そのほんの少しのスキをついて、お目当てのNPCに提案をすれば割り込まれずにすむぞ。本当にほんの少しの間なので、提案したいNPCのすぐそばに移動してから行なうのがポイントだ。

▶このメッセージの直後に、すかさず話しかけるのだ！

Q◉発言力不足で何もできない！
A◉知力と「情報」技能を鍛えよ

発言力不足を解消するのに最も有効な手段は、プログラムの「情報収集セル」や「電子妖精」を使うことだ。ただし、プログラムを作成するには「情報」技能が必須であり、「情報」技能の習得には高い知力が要求される。さらに、知力が低いと、難易度が高いプログラムは作成できず、成功率も低くなるのだ。なので、まずは知力をＳ評価まで上げてから「情報」をレベル３まで習得しよう。また、プログラムの作成は、その難易度に比例して時間がかかる。しかし、翌朝の6:00になれば強制的に作業終了となるので、１日の終了間際に行うようにすると、短時間で作成できるぞ（成功率は変わらない）。

クリアランクの条件

クリア後に決定されるランクの取得条件を公開。このランクによって、２周目のスタート時にもらえるクリアボーナスの内容が決まるのだ。

各ランクのクリアボーナス一覧

ランク	クリアボーナス
S	全能力＋400　発言力＋1000　金の延べ棒
A	全能力＋200／発言力＋1000／ブレイン・ハレルヤ
B	全能力＋200　発言力＋1000
C	発言力＋1000
D	発言力＋500
E	なし

●ランクＳ「絢爛舞踏」

幻獣を300体撃墜して「絢爛舞踏章」を獲得。さらに、ＮＰＣが全員生き残っていることが最低条件だ。この状態で「精霊手」を習得しており、特定のＮＰＣとのイベントのあと、○○戦を起こす。この戦闘を、みごとハッピーエンドで終わらすことができれば、ランクＳクリアとなる。

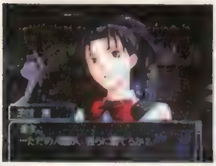
●ランクＡ「全員生還」

５月10日を終了した時点でＮＰＣが全員生き残っており、人類側が優勢という状況であれば、ランクＡクリア。撃墜数は関係ないので、幻獣と直接戦闘しない部署でクリアを目指した場合は、実質これがベストエンディングとなる。十分ハッピーエンドと言ってもいい結果だろう。

まんが／宮城県　白河風華さん

Q◉「熊本城攻防戦」「降下作戦」が起きない
A◉舞と仲良くしていれば万事OK

この2つの戦闘イベントは、一定の条件を満たさないと発生しない。まず「熊本城攻防戦」は、舞に深入りしていることが条件となる（プレイヤーキャラが舞の場合は、「熊本城攻防戦」は発生しない）。舞との親睦を深めていくと、そのうちに「…ただの人間が、我らに〜」という会話イベントが発生する。これ以降のHRに出ると、「熊本城攻防戦」が決定するイベントが起こり、その翌日が「熊本城攻防戦」となる。一方、「降下作戦」の発生条件は、単に「降下」技能を習得すればいいだけ。もちろん、「天才」で代用することもできるぞ。

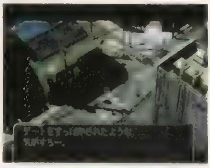


▲舞に“深入り”していれば、このイベントが発生するぞ。

▼舞から「天才」技能を教わってしまうのが最も効率的

Q◉デートをすっぽかされてしまう
A◉校門前のNPCを移動させろ！

デート相手のNPCが約束の時間になっても現れない。この原因として考えられるのが、待ち合わせの場である校門前に、新たなNPCが入ってこられない状況になっている場合だ。システム上、プレイヤーキャラがいる場には、4人までしかNPCは集まれない。よって、すでにNPCが場に4人いる状況だと、デート相手は絶対に現れないのだ。NPCがプレイヤーキャラにまとわりついてくるようであれば、NPCを引き連れていったん尚敬高校玄関に移動し、そのあと校門前に戻ろう。



▶校門前で、追ってくる4人のNPCから逃げていたら……。

Q◉自分のほうから愛の告白をしたい
A◉「Hな雰囲気」になれば……

意中の相手にこちらから告白をするには、まずは2人きりになって「Hな雰囲気」に持ち込まなくてはならない。このとき、相手の愛情評価よりもこちらの愛情評価のほうが高ければ、話しかけることで告白シーンに持ち込むことができるぞ（一応、「告白をしない」という選択も可能）。このあとは、告白された場合と同じくプレハブ校舎屋上に移動となり、OKをもらうことができれば（まず、断られることはないが……）、晴れて2人は恋人関係になることができるのだ。

◀恋人関係の相手がいなければ、この画面になり告白できる

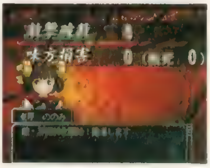
Q◉配置換えが乱発してしまう
A◉なるべく空き部署を作らないこと

小隊内に空いている部署があると、司令を務めているNPCが、その穴埋めをしようとして配置換えを行なってしまう。これがうまく運用されていれば問題ないのだが、大抵は「配置換え→新たな空きができる→配置換え→新たな空きが〜」といった悪循環におちいってしまう。こうならないようにするためには、プレイヤーキャラ、もしくはNPCが配置換えを行なった際には、それに合わせて空いた部署に適切なNPCを異動させるよう、ちゃんと陳情しておく必要があるのだ。

▶入れ替えの形で配置換えを行なうと、影響が出にくい。

Q◉戦闘が起こらない。起きても幻獣が逃げる
A◉小隊の戦力を下げてみよう

ゲーム序盤から、一気に幻獣を倒しすぎてしまうと、中盤あたりで幻獣側の勢力が0となってしまう。こうなると、戦闘は起きなくなってしまうので、倒しすぎには注意すること。また、幻獣が非実体化して逃げてしまうというのは、小隊の戦力が、幻獣の部隊に対して大きすぎるために起こる現象だ。「士翼号を破棄する」「N.E.Pを装備した機体を空き部署にして出撃させない」などを行なえば、いくらか小隊の戦力を下げることができる。どうしても戦いたいという人は、試してみよう。



▶これを利用して、ムダな戦闘を回避することもできるぞ。

Q◉戦死者はいないはずなのにランクB……？
A◉イベントで死んでいる場合も×

ランクSおよびランクAの条件の1つは、正確には、「戦死者がいないこと」ではなく「ゲーム終了時点でNPCが全員生きて小隊に残っていること」である。したがって、イベントで死亡したNPCがいたり、小隊からいなくなったNPCがいたりした場合（善行の本州帰還イベントのぞく）は、必然的にランクB以下が確定となる。これらのイベントには、必ず回避手段が用意されている。また、ランクSの条件である○○戦でも、一定の条件を満たしていないと、上記の条件を満たすことができずに、ランクBとなってしまう。

▲危険なことをしようとしていたら、強引に引き止めろ！

▼NPCたちの言葉の意味を良く考えて行動すること

●ランクB「人類勝利」

人類側が優勢という状況のまま5月10日を終了。しかし、NPCが1人でも死亡していた場合はランクBクリアとなる。プレイヤーキャラは生き残れたわけだし、人類側が優勢のままエンディングを迎えられたのだが、ハッピーエンドとは言うには、少々気が引ける終わり方だ。

●ランクC「人類優勢」

5月10日が終了した時点で人類側が優勢。しかし、NPCの中から死亡者が出ており、さらに、エンディング内でプレイヤーキャラも死亡していたらランクCクリアだ。エンディング内でプレイヤーキャラが死ぬ条件は、5月10日が終了した時点で体力のパラメータが900以下の場合だ。

●ランクD「熊本陥落」

人類側が劣勢の状況で5月10日を迎え、「熊本撤退戦」を起こす。この戦闘をクリアすると、熊本陥落エンディングが流れ、そこでプレイヤーキャラが生き残っていればランクDクリア。気分のいい終わり方ではないが、「熊本撤退戦」にチャレンジしてみたい人はお試しあれ。

●ランクE「完全敗北」

人類側が劣勢のままで5月10日を迎え、「熊本撤退戦」に。この戦闘後に続くエンディングで、プレイヤーキャラが死んでいた場合は（死亡条件は、ランクCの場合と同様）、ランクEクリアとなる。狙ってでしか見たくはない、限りなくバッドエンドに近い終わり方と言える。

まんが／山口県 嘘吐山口さん

戦闘モード

戦闘時に入力するコマンド類や機体別の特長など、戦闘モードの各種情報を集めてみたぞ。プレイしていて困ったときに役立ててほしい

POINT1◉戦闘コマンドとコマンドワードのすべてを公開

戦闘時の行動を決定づける戦闘コマンドを公開！下の表にコマンドとコマンドワードのすべてを掲載したので参考にしてほしい。表中の略称は、「ス」と○の中の数字が消費ステップ、「士」が士翼号と士魂号、「歩」は歩兵かスカウトを意味している。

コンボについて

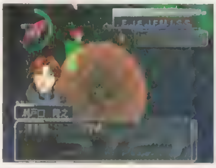
コンボとはコマンドの繋ぎ目を短縮して連続実行する技で、例えば「すり足」→「射撃」を「WGAGW」と短縮実行させるテクニックだ。コマンドの末尾と頭が同じ文字のときに2文字を1文字扱いにできるので、工夫して多用しよう。

戦闘コマンド一覧

	コマンド	ス	士	歩	コマンドワード
移動	向きを変える	2	○	○	TW
移動	すり足	2	○	○	WG
移動	歩く	2	○	○	GFG
移動	走る	4	○	○	GFFG
移動	ダッシュ	5	○	○	FFGFFF
移動	幅跳び前	2	○	×	JF
移動	幅跳び右	2	○	×	JR
移動	幅跳び左	2	○	×	JL
移動	バックステップ	3	○	×	JBB
移動	壁のぼり	3	×	○	UPK
移動	ロケットジャンプ	3	×	①	RJP
攻撃	狙いをつける	2	○	○	CA
攻撃	射撃	4	○	○	GAGW
攻撃	連射	6	○	○	GAGWAG
攻撃	全力射撃	7	○	○	GAAAAGW
攻撃	移動射撃	6	○	○	FWAGFW
攻撃	振り上げる	2	○	○	SA
攻撃	突く	2	○	○	FS
攻撃	切る（右）	2	○	○	RS
攻撃	切る（左）	2	○	○	LS
攻撃	後方切り	3	○	○	BTS
攻撃	パンチ	3	○	○	GPW
攻撃	キック	4	○	○	GKKW
攻撃	ミサイル	4	②	③	MISS
攻撃	レールガン	4	×	④	LGUN
攻撃	N. E. P	3	○	×	NEP
攻撃	精霊手	5	○	○	GHAND
防御	防御	2	○	○	DO
防御	回避	2	○	○	VG
防御	しゃがみ	2	○	○	GD
防御	見切り	2	○	○	GV
防御	武器受け	3	○	○	EOE
防御	返し刃	2	○	○	SV
装備	弾倉交換	4	○	○	ECGE
装備	武器装備	3	○	○	ECP
装備	武器しまう	4	○	○	EPCE
装備	武器捨てる	2	○	○	IE
装備	足で拾う	2	○	○	EK
装備	装甲装備	4	⑤	×	EIHE
装備	気力の回復	3	○	○	QWQ
装備	上半身ひねり	2	○	○	TG
特殊	スモーク	5	○	×	SMOKE
特殊	ジャミング	4	⑥	×	JAMM
特殊	投げる	4	×	○	FGEH
特殊	乗降	6	○	○	GOAOFF

POINT2◉士魂号基本戦法

士魂号、中でも複座型の主力武器はミサイルだ。ミサイルの理想的な使い方は、素早く敵集団の中に入り込み、狙いをつけて発射すること。つまり、「走る→防御または回避→狙いをつける→ミサイル」というのが基本コマンドとなる(移動系は多くの敵を射程に入れるまで実行)。敵が弱ければ「狙いをつける」を実行しなくても命中率、攻撃力ともに心配する必要はない。ミサイルを放ったあとは、素早く撤退して敵の反撃を受けないように！「向きを変える」は使わないほうがいい。



▶敵の懐に素早く入り込んでミサイルを放つのがポイントだ。

士魂号複座型の性能

名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
士魂号複座突撃仕様	400	185	2000	950	200	9
士魂号複座電子戦仕様	200	210	2400	950	100	7

移動はできるだけ幅跳びで

ミサイルを放つ、接近して切る。どちらの戦法も移動力が勝負の決め手となる。グズグズ移動すると、敵の射程に入って攻撃されてしまうからだ。少しでも敵の攻撃を減らしたいときは、幅跳びを多用した移動をするといい。幅跳びは消費ステップが2と少ないため、実行間隔が非常に短く「走る」を使うよりも多く移動距離を稼げる。

「向きを変える」よりもお得！

◀「向きを変える」→「幅跳び（前）」は4ステップ必要だが、幅跳び（右か左）を使えば2ステップですぐに移動できる。

POINT3◉士魂号単座型の戦法

士魂号単座型は攻守にバランスがとれた機体で、近距離は刀による切り攻撃、遠距離はライフルなどによる射撃で敵と対峙する。単座型も複座型同様、移動は「幅跳び」で、位置を微調整したいときだけ「走る」か「歩く」で移動しよう。あとは「射撃」を中心に遠距離攻撃をして、近付いてきた敵を「超硬度大太刀」で切るのがいいだろう。こちらよりも敵の射程が短ければ、反撃される可能性はないので「連射」で一気にかたをつけてしまうといいぞ。射撃が多くなるので、交換用の弾倉は必ず常備しておくこと！

士魂号単座型の性能

名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
士魂号初期型・軽装甲	700	160	1200	850	300	10
士魂号初期型・標準装甲	400	185	1600	950	200	10
士魂号初期型・重装甲	300	215	2000	1050	100	9
士魂号中期型・軽装甲	740	165	1220	860	310	10
士魂号中期型・標準装備	420	190	1640	960	210	10
士魂号中期型・重装甲	310	220	2050	1060	110	9
士魂号後期型・軽装甲	780	170	1240	870	320	10
士魂号後期型・標準装甲	440	195	1680	970	220	10
士魂号後期型・重装甲	320	225	2100	1070	120	9

POINT4◉士翼号の戦法

士魂号にはない最大の特徴は、強大な機動力。「すり足」だけでも士魂号の「歩く」に匹敵する移動範囲を誇るのだ。しかも、全方位に移動可能なのがスゴイ！ この移動力を利用して、移動→パンチの連続技を敵に浴びせることが可能だ。具体的には「すり足」→「パンチ」→「すり足」→「パンチ」……を繰り返すわけだが、このコンボを使えば3ステップ毎に攻撃ができるので1ターンで3回も移動→攻撃ができる。唯一の弱点である装甲の弱さは「回避」コマンドを使って回避率を大幅に上げるのがミソ。これで敵の攻撃はまず当たらない。なるべくつねに動き回って戦うようにしよう。

士翼号の基本性能

名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
士翼号	3600	90	1200	800	600	10

まんが／宮城県 ラヴリズムさん

POINT5◉歩兵・スカウトの戦法

歩兵やスカウトのつらいところは、非力さと移動力のなさだ。士魂号や士翼号のように移動して攻撃、という作戦が使えないので戦い方は一工夫必要。基本的には射程の長い武器を装備して、遠距離からチクチクと攻撃するしかないが、スカウトならレールガンやミサイルポッドといった遠距離&攻撃力のある武器が使えるので、非常に戦いがラクである。装備するウォードレスとしては「武尊」を選び、「回避」コマンドを多用しながら敵の攻撃を交わして戦うのが理想。全体的に装甲がないに等しいので、攻撃をくらうと一撃で瀕死ということもありえる。よって、かわして攻撃が基本となるのだ。

▶慣れないうちは遠距離攻撃で応戦しよう。反撃を受けづらいので便利だ。

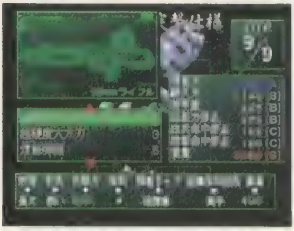
ウォードレスの基本性能

名称	回避	装甲	重量	耐久	打撃	ステップ
武尊	2200	80	60	100	60	10
可憐本国仕様	200	200	160	250	120	8
可憐通常型	200	150	160	230	80	9
可憐D型	100	150	160	230	60	8
互尊狙撃仕様	200	110	100	200	50	10
互尊戦車兵型	200	80	80	150	30	10
久遠戦闘工兵型	200	90	70	180	30	10
久遠戦車兵型	300	70	60	130	20	10

POINT6◉士魂号・ウォードレスの武器データ公開！

装備できる武装品は大きく分けて士魂号用とウォードレス用がある。武器には射程の長さ、射角の広さ、攻撃力、弾数、重量、命中率といった項目があり、どれを使うかは作戦によって（撃破数稼ぎか一撃の火力重視か）異なってくるぞ。なかでも「精霊手」と「N.E.P」は攻撃力抜群で、命中した敵は例外なく一撃死してしまう。N.E.Pは1発しか撃てないので「ここぞ！」という場面で使えばいいが、「精霊手」は何回でも使えるのでチョット卑怯な武器かもしれない。初期のオススメ装備例としては、士魂号なら「ジャイアントアサルト」と「超硬度大太刀」を装備して、弾切れをしないように「機関銃弾倉」も装備しておくといいぞ。ウォードレスは、アサルトライフルを両手に装備して、16発放てるようにしておくといいかもしれない。後半は、ミサイルポッドやレールガンを装備して士魂号並の火力を身に付けるのもいいだろう。

ちょっと変わった戦い方をしたければ、士魂号の両手に「超硬度大太刀」を装備して、戦闘コマンド「切り（右）」と「切り（左）」を取得しよう。この状態で切りまくれば、ほとんど向きを変えずに攻撃ができるので、速攻で敵を倒すことができる。あと「ミサイルランチャー」と「多目的ミサイル倉」を装備していれば、ミサイルを2回撃てるので、撃破数稼ぎにはもってこいの装備例だ。



▲装備変更は、機体の特性と戦況を考慮して行うように心がけよう。

武器データ一覧

	名前	射程	射角	攻撃力	弾数	弾倉タイプ	重量	命中精度
士魂号用	ジャイアントアサルト	普通	広い	300	8	機関銃弾倉	200	140
	ジャイアントバズーカ	最大	普通	1300	1	−	600	300
	92mmライフル	最大	狭い	500	4	砲弾倉	400	200
	ミサイルランチャー	短小	広い	400	1	多目的ミサイル倉	200	170
	超硬度大太刀	短小	広い	800	−	−	400	−
	展開式増加装甲	−	−	−	−	−	1000	−
	煙幕弾頭	−	普通	−	1	−	50	−
	精霊手	最大	広い	3000	−	−	−	900
	N.E.P	最大	普通	9999	1	−	1600	900
ウォードレス用	アサルトライフル	普通	普通	100	8	機関銃弾倉	4	200
	超硬度カトラス	短小	広い	200	−	−	3	270
	可憐用カトラス	短小	広い	350	−	−	10	300
	ヘビーマシンガン	普通	普通	200	6	機関銃弾倉	20	170
	サブマシンガン	短小	広い	60	16	機関銃弾倉	2	200
	レーザーライフル	最大	狭い	100	1	−	10	100
	高射機関砲	普通	狭い	400	4	砲弾倉	16	100
	ミサイルポッド	最大	普通	800	4	多目的ミサイル倉	10	300
	ロケットポッド	最大	普通	500	2	多目的ミサイル倉	24	300
	レールガン	最大	狭い	600	6	−	10	400
	シールド	−	−	−	−	−	20	−
	リテルゴルロケット	−	狭い	−	−	−	16	−
	煙幕手榴弾	−	普通	−	1	−	1	−

POINT7◉司令の性格について！

COMが司令をする場合は、誰を選ぶかによって戦区の移動パターンが異なる。1周目のデフォルト状態は善行が司令だが、彼の場合はCタイプ（表を参照）なので頻繁な戦区移動はしない。しかし、敵を75機以上撃破すると好戦的になりBタイプになるので注意が必要だ。あるときイキナリ好戦的になって戦区を頻繁に移動しだしたら、プレイヤーが75機以上撃破している可能性が高い。なお、ほかのキャラクターを司令にした場合は右の表のような性格に基づいて思考するので参考にしてほしい。強気なのはBタイプ、堅実なのはCタイプ、挑戦的なのがAタイプといえるだろう。

◀ふつうにプレイする分には善行が司令で問題ないはずだが……。

より強い敵と戦いたければ、AかBタイプのキャラクターを司令に。敵を鎮圧するまでほかの戦区へ移動したくない場合はCタイプのキャラクターを司令にするといいだろう。このあたりは状況に応じて使い分けよう。

戦区移動タイプ

Aタイプ	自分の戦力＋味方の戦力が敵よりも優れている戦区内で、もっとも敵戦力が高い戦区へ移動するタイプ。
Bタイプ	一番敵戦力が高い戦区へ移動。善行が司令のときは、敵を75機以上撃破すると善行は強制的にBタイプとなる。
Cタイプ	敵戦力が、自分の戦力＋味方戦力の20%になるまで戦区移動しないタイプ。戦区移動時の判定は、Aタイプと同じ。

司令時の戦区移動タイプ

名前	タイプ	名前	タイプ
狩谷	C	田代	B
善行	C	壬生屋	C
瀬戸口	C	芝村	A
茜	A	ののみ	B
速水	A	石津	C
滝川	B	田辺	C
岩田	C	新井木	B
若宮	B	原	C
中村	C	森	C
遠坂	C	来須	C
加藤	C	ヨーコ	C

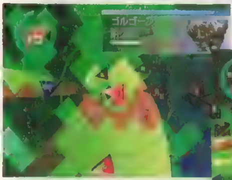
まんが／大分県　春生まれさん

戦闘で困ったときのQ&A

戦闘をしていて戦果を上げられない、ふに落ちないことがある等の疑問にQ＆A形式で答えていくぞ。

Q◉射線障害で攻撃ができない
A◉左右高低を確認して移動

攻撃範囲内にいる敵なのに、攻撃できないケースがある。大抵は「射線障害」によるケースで、自分と敵との射線上に障害物がある場合に発生する。障害物の判定は左右高低を見ているので、左右角は上から、上下角は横からの視点でチェックするといいだろう。微妙にカスってる場合は、目標(敵)の射撃位置を少しズラすなどすると射線に障害物が当たらなくなることもある。



▲▶視点変更で射角のチェック。どうしても障害物が邪魔な場合は、射線を考慮して移動すればＯＫだ。見にくい場合はマップを拡大しよう。

ミサイルは影響なし

▶数ある武器の中でも「ミサイル」には射線障害という概念がない。敵が建物に隠れていようが、攻撃範囲内なら命中対象となる。

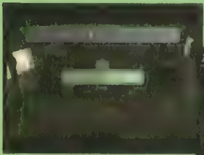
Q◉ガンパレード・マーチを歌う効果は？
A◉友軍がイケイケ状態になる

技能「軍楽」があると、戦闘中に「ガンパレード・マーチを歌いますか」という問いが出ることがある。歌うと、その3ターン後に友軍が突撃状態となるうえに、敵の撤退を防げる効果が発揮される。「軍楽3」であれば、かなりの確率でこのイベントが発生するので、レベル3まで上げておいて損のない技能だぞ。

▲◀ガンパレード・マーチは歌ってから3ターン後に効果を発揮する。互いに撤退しなくなるぞ。

ガンパレード・マーチはここで覚えよう

ガンパレード・マーチは戦闘中にコマンドとして使える効果ではなく、確率による部分が大きい。ガンパレード・マーチを歌う確率を上げるためにも、整備員詰所にあるカラオケボックスで「軍楽」のレベルを3まで上げておくことをオススメするぞ。



▼レベル3まで上げればかなりの確率で歌うぞ

▲詰所にある白いボックスが「軍楽」の訓練場所。

Q◉自分ひとりでは戦いがつらい
A◉友軍機を盾に利用しよう

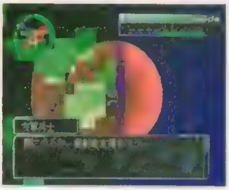
最初のうちは士魂号の整備力がままならず、機体性能が低いケースが多い。この状態で戦闘に挑むと、思った以上にダメージを受けたりして思うように戦えないことも少なくない。そんなときは、敵の攻撃パターンを逆手にとった戦法を利用するといいぞ。敵は、射程が近いユニットから攻撃してくるので、友軍機を前に出した状態で自分は後ろから攻撃するのだ。こうすれば、敵の攻撃は友軍機に向けられ、自分は攻撃される心配なく敵撃破に専念できるぞ。そのためにも、武器は射程が長いものを装備しておく必要がある。終盤はともかく、序盤ではこの戦法を取らないとランクSでクリアすることは難しいぞ。

味方を盾にする

▶味方には悪いが、前線に出て敵の的になってもらおう。自分は敵の反撃を気にすることなく後ろから攻撃できるはずだ。

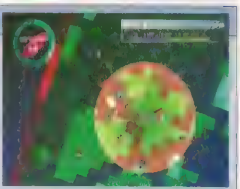
Q◉友軍の支援に種類があるって本当？
A◉2種類あります！

戦闘中、司令が定期的に要請してくれる支援には2種類ある。ひとつは、攻撃範囲が広いもののダメージが小さい航空支援。もうひとつは、攻撃範囲は狭いもののダメージが大きい曲射砲支援がある。プレイヤーがパイロット、スカウトの場合は、どちらの支援を要請するか選ぶことはできないが、とりあえず2種類の支援があるという事実だけでも知っておいて損はないはずだ。戦況的には、これらの支援攻撃によって一挙に有利となる可能性もあるので、少々劣勢でもあきらめずに戦おう。戦術としては、支援攻撃でダメージを負った敵から撃破していきたいところ。



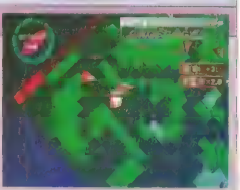
▶司令が定期的に要請する支援には、曲射砲支援と航空支援の2種類がある。

航空支援



攻撃範囲が広いので多くの敵にヒットしやすい。ターン序盤、敵が多いケースで航空支援があると多くの敵にダメージを与えてくれるのでありがたいところ。敵を即死させるダメージは期待できないが、HPを削る程度のダメージを与えてくれるので、敵の撃破数稼ぎには格好のエサとなって好都合だ。

曲射砲支援

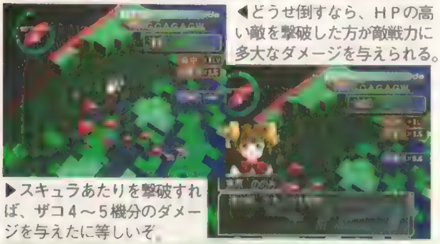


航空支援とは違い、攻撃範囲が狭いものの一撃のダメージが大きい。ゲーム中盤以降に出現するスキュラといった強敵にヒットすると非常に嬉しい攻撃だ。欠点としては、ザコキャラに命中すると即死してしまうため、撃破数稼ぎをしているケースではありがたくない支援といえるだろう。

まんが／千葉県　まさよしさん

Q◉敵が撤退する条件は？
A◉敵全勢力の20％を撃破する

ゲーム中のチュートリアルでは敵が撤退する条件として「20％の損害を被った時点で……」といった説明になっている。しかし、実際はニュアンスが少々異なり、敵の総数の20％(20機中４機など)ではなく、敵全勢力の20 ％、つまり敵の全ＨＰ総数の20％にダメージを与えた時点で敵は撤退行動をとる。要するに、ゴブリンのようなＨＰの少ない敵を倒すよりも、スキュラのようなＨＰの高い強敵を１体倒した方が敵戦力へのダメージは大きいわけだ。これを踏まえて戦えば、敵の撤退行動を制御することも可能だぞ。ただし、ガンパレード・マーチを歌ったら撤退行動は敵味方ともにキャンセルされる。

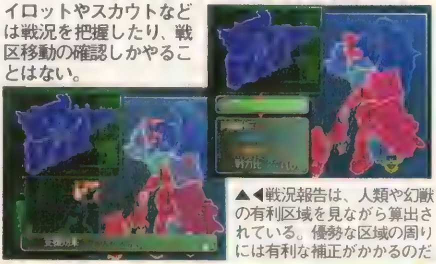


◀どうせ倒すなら、ＨＰの高い敵を撃破した方が敵戦力に多大なダメージを与えられる。

▶スキュラあたりを撃破すれば、ザコ４～５機分のダメージを与えたに等しいぞ。

Q◉戦況報告にはどんな意味があるの？
A◉熊本県全域の戦況と支援状態がわかる

毎日の終了時に表示される戦況報告は、熊本市と熊本県全域の勢力を把握するのに役立つ。自分たちがいる戦区以外も、戦況→包囲効果→支援効果→戦闘結果といった具合に刻々と変わる戦況を表示してくれる。この戦況報告はいい加減なものではなく、隣接する区域の味方戦力を見ながら正確に計算されていて、周囲の味方勢力が強ければ強いほど、その戦区で人類に有利な補正がかかる仕組みとなっている。これを踏まえて、5121部隊を移動させたりすると県全体の人類勢力を伸ばすことも可能なのだ。ただし、司令でないとできない作戦なので、パイロットやスカウトなどは戦況を把握したり、戦区移動の確認しかやることはない。



▲◀戦況報告は、人類や幻獣の有利区域を見ながら算出されている。優勢な区域の周りには有利な補正がかかるのだ

武装・整備に関するQ&A

士魂号などの機体強化や整備に関する疑問はここで解決！　装備に関するアドバイスと併せてチェックした

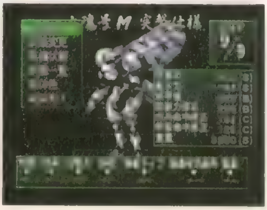
Q◉機体の基本性能を上げる方法は？
A◉「強化人工筋肉」などのアイテムを使う

士魂号などの機体性能を上げるには、整備をするのが地道な方法だが、「強化人工筋肉」や「改良アビオニクス」といった機体性能アップアイテムを使うのもひとつの手だぞ。これらのアイテムは裏マーケットでしか入手できないので、まめにチェックして入荷していたら買っておいたほうがいい。公園にある「金の延べ棒」さえ拾っておけば、買うお金には困らないハズだ。あとは、整備士のキャラに「工具箱」を渡して仕事効果を上げておくのもいいだろう。これは思った以上に効果が発揮される。

▶裏マーケットで入手できるパワーアップアイテムの数々。これは買い逃すな！

Q◉「装甲除装」を覚えたのに使用できない
A◉コマンドが使える機体じゃないとダメ

「装甲除装」を行うと、両手以外の装備品が解除されて「士魂号軽装甲」に仕様変更される。このコマンドが使える機体は「士魂号重装甲」と「士魂号標準装甲」の２種類。その他の「士魂号複座突撃仕様」や「士魂号複座電子戦仕様」は装甲除装が使えないユニットだ。このコマンドは「士魂号軽装甲」に変化することを把握しておかないと取り返しがつかないので、よく考えて実行してほしい。士魂号の違いによる性能差はP.26に掲載してあるぞ。「装甲除装」は最後の手段と覚えておこう。



▶「装甲除装」コマンドがあるのに使えないときは、士魂号のタイプを確認しよう。

Q◉ケースbyケースのオススメ武装は？
A◉それぞれの装備はこのパターンで

武装の基本は、出撃後に必ず消耗品を補充しておくことだ。その際、前回の出撃で上手く戦えなかった場合は、装備を見直してみることをオススメするぞ。戦い方といっても、基本的には遠距離攻撃か近距離攻撃かのパターンなので、遠距離戦重視の場合はライフル系と弾倉を装備。近接戦では「超硬度大太刀」の装備を忘れずに！

射撃重視

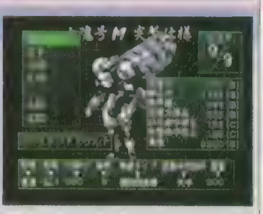
射撃を基本に遠距離戦を挑む場合は「ジャイアントアサルト」を基本装備とし、弾切れ回避用に「機関銃弾倉」も装備しておきたいところ。接近戦をまったくしないのであれば、両手にライフルでも可。

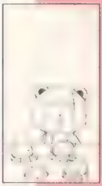
近接戦重視

近距離攻撃を挑む場合は、装備以前に「切る(右)」や「切る(左)」といったコマンドを覚えておくのが必須。そのうえで「超硬度大太刀」を両手に装備すれば、真後ろ以外は向きを変えずに攻撃できる。

バランス重視

士魂号の標準的装備は「ジャイアントアサルト」と「超硬度大太刀」を装備して、遠距離射撃、近距離での切り攻撃ができるようにしておく。あとはミサイルとアサルト用の弾倉を装備すれば万全！





まんが／宮城県　夜汐さん

PS2 実況パワフルプロ野球7

●発売日／2000年7月6日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC2（400KB）

c 2000 KCEO ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認 (社)全国野球振興会公認

サクセスモードの練習&特訓データを大公開!

サクセスをプレイするうえで最も重要となる練習&特訓のデータを、系統ごとにまとめて紹介していこう。データは基礎練習リスト、特訓リスト、特訓作成時に必要となるアイテムリスト、それに特訓作成チャートから成り立っている。各練習系統の前についている野、投、共とは、それぞれ野手専用、投手専用、野手&投手共通の練習という意味だ。

リスト内で使っている略称は、LV＝レベル、野技＝野手技術ポイント、投技＝投手技術ポイント、変化＝変化球ポイント、監督＝監督評価、育コ＝育成コーチ評価、仲間＝チームメート評価、打コ＝打撃コーチ評価、守コ＝守備コーチ評価、速コ＝速球コーチ評価、変コ＝変化球コーチ評価、タフ＝タフ度、スタ＝スタミナ、ケガ＝ケガをする確率をそれぞれ表している。

基礎練習リストでは経験点の入り方が同じ球団を「基本」という項目にまとめ、それ以外の項目は「基本」と数値が異なる部分だけを、球団名とともに記してある。球団名は、中＝中日、巨＝巨人、横＝横浜、ヤ＝ヤクルト、広＝広島、阪＝阪神、ダ＝ダイエー、西＝西武、オ＝オリックス、ロ＝千葉ロッテ、日＝日本ハム、近＝大阪近鉄と略している。

特訓作成チャートの見方は左下のとおり。赤い矢印はレベルが上がるもの、青い矢印はレベルが下がるものだ。チャート内に登場する「プロスパイク」などのアイテムはミゾットやアベックスのPROモデルのことではなく、2年目優勝時にもらえる「松井スパイク」などのことなので混同しないように。また、同チャート内の「練習」とは基礎練習を10回行なう（こうすることで基礎練習がレベルアップする）という意味だ。

これらのデータを活用して経験点や評価を効率よく上げよう。特殊能力を得られる特訓を集中的に狙うのもいいだろう。

▲特訓作成に必要なアイテムはイベントで入手する。アイテムをうまく使い高レベルの特訓を作ろう。

▲特訓には特殊能力を得られるものもある。取得確率はチャートを参照のこと。

野 筋力系

たくさんの"筋力"を入手できるのでパワーヒッターの作成に役立つ。ただ、体力の消費が激しいため、あらかじめスタミナやタフ度を上げてから実行しよう。監督の評価を上げられないため、序盤に多用すると試合に出る機会が減ってしまう点にも注意。レベル4特訓の「コンビウエイト」は大量の経験点を入手できる反面、体力も激減してしまう。状況によっては打撃系の練習で"筋力"を上げたほうがいいぞ。

	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
腕立てふせ	基本	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]
	西・ヤ	－	9	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
	中・広	[illegible]	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	[illegible]
	巨	-17	12	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
	日	－	[illegible]	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
指立てふせ	基本	-17	15	-5	-2	-2	0	0	0	-1	0	2	0	0	0	3	0	50
	西・ヤ	－	[illegible]	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
	中・広	-13	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	40
	巨	[illegible]	[illegible]	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
	日	－	17	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

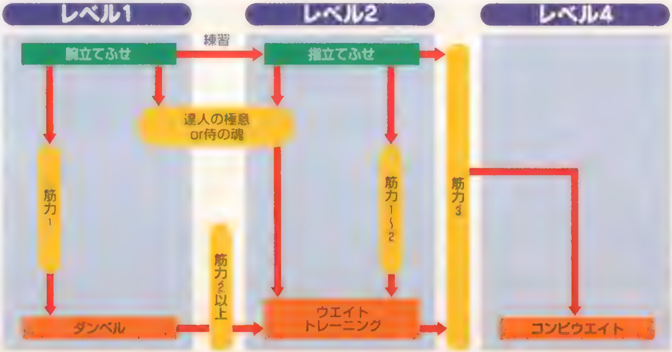
特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
ダンベル	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	0	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	30
ウエイトトレーニング	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	0	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	40
コンビウエイト	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	0	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	20

アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
球団[illegible]ダンベル	1	スポーツメーカーと未契約時 1年目に球団から支給	－
六将ダンベル	1	六将と契約する	筋力系練習時に体力＋1
ミゾットダンベル	1	ミゾットと契約する	筋力系練習時に体力＋1
ミゾットPROダンベル	2	矢部君と遊びに行ったときミゾット直営店で入手	筋力系練習時に体力・筋力＋1
ミゾット特注ダンベル	3	ミゾットと契約してイベントで入手	筋力系練習時に体力・筋力＋2
アベックスダンベル	1	アベックスと契約する	筋力系練習時に体力＋1
アベックスPROダンベル	2	矢部君と遊びに行ったときアベックス直営店で入手	筋力系練習時に体力＋1
アベックス特注ダンベル	3	アベックスと契約してイベントで入手	筋力系練習時に体力＋2

チャートの見方

チャート内の表記方法は下のとおり。特訓で入手可能な特殊能力は、取得確率とともに併記した。アイテムは「練習系統＋レベル」と表記している。「筋力②」ならレベル2のダンベルということ。

- 基礎練習
- アイテム
- 特訓



まんが／東京都 一伸さん

知らないとソン! 1 シナリオモードに隠されている秘密

シナリオモードには完全クリアという条件が設定されており、これを満たしているとクリアマークが金色になる。なお、全チームでクリアするとごほうび選手がもらえる。また全シナリオを通常クリア(一部完全クリアも可)すると地方球場が選択可能。同様に全シナリオをオール完全クリアするとごほうび選手が全員使用可能。

【完全クリア条件&アドバイス】

●ダイエー:小久保が4打席目に二塁打を放つ/強振で長打狙い。失敗したら、すぐにやり直そう。

●西武:10回裏に鈴木健がセンターへのヒットを放つ/ミート打法に徹し、ピッチャー返しを狙おう。

●オリックス:小林が被安打4以下で完封する/あと2本までならヒットを打たれてもかまわない。

●千葉ロッテ:ウォーレンが勝ち投手になる/勝ち越してからウォーレンを出し、抑えればいい。

●日本ハム:イチローに打順を回さないで試合に勝つ/8回を三輪で終わらせないと9回が苦しい。

●大阪近鉄:9回裏、中村のサヨナラホームランで勝つ/直球を狙おう。追い込まれても強振で。

●中日:バンチでノーヒットノーランを達成する/石井琢らにボールが先行したら四球で逃げても。

●巨人:二岡でサヨナラ勝ちする/ボール球を見極めることが大切になる。15回までやるつもりで。

●横浜:11回裏、進藤がシングルヒットを打つ/待球作戦が有効。8回中に葛西を引っぱり出したい。

●ヤクルト:石井一が完投で勝つ/9回は高橋由三振、マルチネス併殺が理想。早めに勝ち越したい。

●広島:山崎慎が勝ち投手になる/勝ち越したら山崎慎を出そう。8回から出してしまってもいい。

●阪神:9回をミラーが3人で抑える(一塁手は遠山で)/走者を出したら併殺で切り抜けよう。

知らないとソン! 2 隠しコマンド!

ゲームをプレイするうえで役に立つ隠しコマンドを5つ紹介しよう。

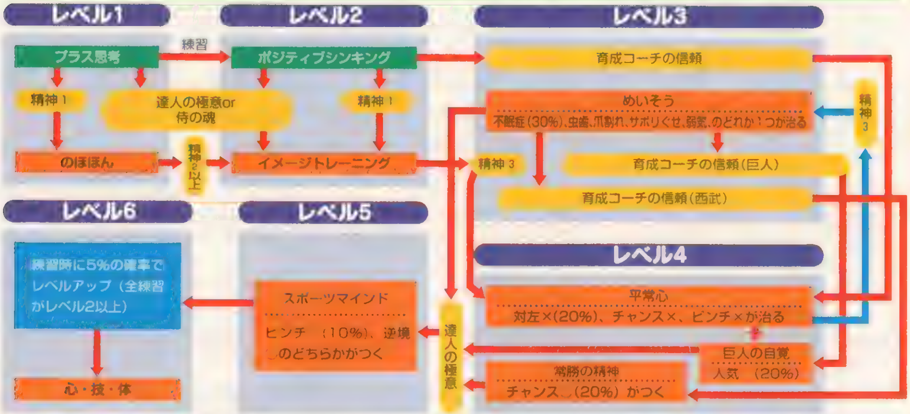
1 6チームによるトーナメント戦:リーグモードをはじめ、1日目の組み合わせが表示されている画面でセレクトを押す。

2 1軍選手と控え選手のデータを見る:データあれこれモードの「サクセス選手のデータを見る」を選んだら「上、上、下、下、左、右、左、右、L1、L2」と入力。もう一度コマンドを入れると控え選手のデータになる。

3 地方球場を使用:モードセレクト画面で「上、上、下、下、L1、R1、L2、R2、スタート」と入力。

4 ソフトリセット:「L1、L2、R1、R2、セレクト、スタート」を同時に数秒間押し続ける。

5 野手の入れ替え試験に登場する"そこのお前"の特徴を知る:R1などを押して過去の文章を出せばいい。"そこのお前"以外の人名や固有名詞についての文章も表示されることがある。



共 精神系

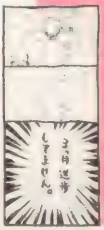
"精神"を手っ取り早く入手したいときに役立つ練習。しかし、この練習には監督やコーチの評価を大きく下げてしまうものが多い。ゲームの序盤に多用してしまうと試合出場が遠のいてしまうだろう。使いどころが難しい練習だが、うまい使い方としては、唯一監督らが出てこないオフの時期(12月2週~1月4週)に集中的に行うのがいいだろう。また、レギュラー獲得後なら、評価が下がっても関係ないので安心して練習できる。

種類	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
プラス思考	基本	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0
	中・広	15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ポジティブシンキング	西・ヤ	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0
	巨人	17	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
のほほん	1	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0
イメージトレーニング	2	20	0	0	0	0	0	11	-1	2	2	2	2	2	2	0	0	0
めいそう	3	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0
巨人の自覚	4	10	0	0	0	0	0	10	10	5	5	5	5	5	5	0	0	0
常勝の精神	4	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	0	0	0	0
平常心	4	20	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
スポーツマインド	5	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0
心・技・体(野手用)	6	-40	45	30	45	0	0	20	10	10	10	10	10	0	0	-5	0	28
心・技・体(投手用)	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	10	10	[illegible]	0	[illegible]

アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
六将精神論上巻	1	六将と契約する	精神系・回復系練習時に体力+1
六将精神論中巻	2	六将と契約する	精神系・回復系練習時に体力+1
六将精神論下巻	3	六将と契約する	精神系・回復系練習時に体力+2
ミゾットブック上巻	1	ミゾットと契約する	精神系・回復系練習時に体力+1
ミゾットブック中巻	2	ミゾットと契約する	精神系・回復系練習時に体力+1
ミゾットブック下巻	3	ミゾットと契約する	精神系・回復系練習時に体力+2
アベックスブック上巻	1	アベックスと契約する	精神系・回復系練習時に体力+1
アベックスブック中巻	2	アベックスと契約する	[illegible]
アベックスブック下巻	3	アベックスと契約する	[illegible]

まんが/新潟県 とりさん



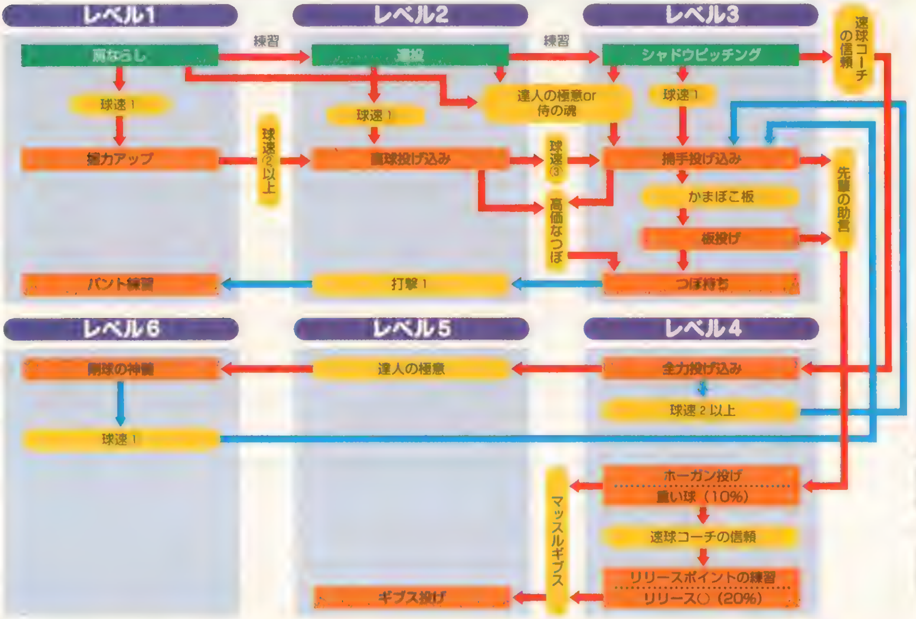
投 球速系

投手作成時に効率よく"筋力"を上げたいなら球速系の練習を行うといい。同時に監督や速球コーチの評価も上げることができる。ただし、"変化"が下がってしまう（変化球コーチの評価も下がる）点には気をつけること。あらかじめ「変化球練習」などで"変化"を使い切ってから練習するなどして、ロスを最小限にとどめよう。"筋力"がたまるとすぐにスタミナを上げたくなるが、球速アップにも"筋力"が必要となる。計画的に育てていこう。理想の特訓は「剛球の神髄」。「達人の極意」は狙って入手できるアイテムなので（守備系練習の記事を参照）、レベル6のわりには作りやすい特訓といえる。

種類	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
肩ならし	基本	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	65
	西・ヤ	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	巨	[illegible]	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	日	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
遠投	基本	[illegible]	7	0	0	0	[illegible]	0	2	1	0	0	0	6	[illegible]	0	0	65
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[illegible]
	西・ヤ	—	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	巨	[illegible]	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シャドウピッチング	基本	[illegible]	12	0	0	1	[illegible]	0	3	1	0	0	0	8	[illegible]	0	0	50
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40
	西	—	14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ヤ	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	巨	[illegible]	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

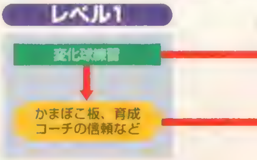
特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
握力アップ	1	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]
直球投げ込み	2	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]
捕手投げ込み	3	[illegible]	13	0	0	0	[illegible]	0	2	2	0	0	0	8	[illegible]	2	0	80
板投げ	3	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]
つぼ持ち	3	[illegible]	5	0	0	0	[illegible]	0	2	2	0	0	0	9	[illegible]	0	0	80
ホーガン投げ	4	[illegible]	17	[illegible]	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]	0	[illegible]
リリースポイントの練習	4	[illegible]	8	0	0	1	[illegible]	0	2	2	0	0	0	6	[illegible]	0	0	80
全力投げ込み	4	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	40
ギプス投げ	5	[illegible]	20	0	0	1	[illegible]	0	2	2	0	0	0	8	[illegible]	3	0	40
剛球の神髄	6	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]	0	[illegible]

アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
六将マッスラー	1	六将と契約する	球速系練習時に体力+1
ミゾットマッスラー	1	ミゾットと契約する	球速系練習時に体力+1
ミゾットPROマッスラー	2	矢部君と遊びに行ったときミゾット直営店で入手	球速系練習時に体力・筋力ポイント+1
ミゾット特注マッスラー	3	ミゾットと契約してイベントで入手	球速系練習時に体力・筋力ポイント+2
アベックスマッスラー	1	アベックスと契約する	球速系練習時に体力+1
アベックスPROマッスラー	2	矢部君と遊びに行ったときアベックス直営店で入手	球速系練習時に体力+1
アベックス特注マッスラー	3	アベックスと契約してイベントで入手	球速系練習時に体力+2



まんが／香川県 H・制作所さん

種類	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
変化球を覚える	基本	[illegible]	[illegible]	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	-2	1	-25	-2	20
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	18
	ヤ	—	—	—	—	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化球練習	基本	[illegible]	[illegible]	0	0	1	7	0	1	0	0	0	0	-2	6	-3	0	40
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	35
	タ	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	日	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[illegible]	—	—
	オ・ロ・横	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[illegible]	—	—



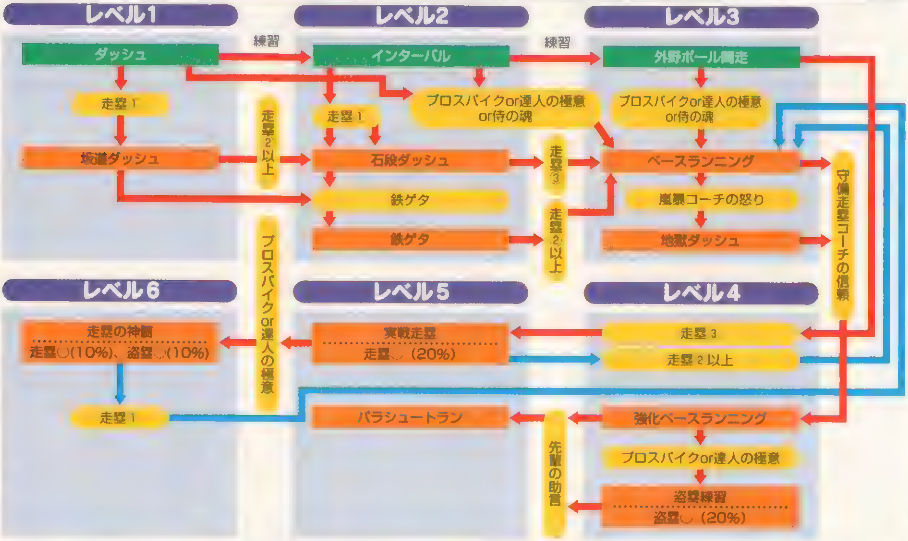
野 走塁系

走力はもちろん、守備力や肩力を上げるときにも必要な〝敏捷〟を稼ぎたいなら走塁系の練習が一番だ。基礎練習を「外野ポール間走」までレベルアップさせてから「スパイク」（レベルは問わない）と組み合わせて「ベースランニング」を作ろう。意外なことに打撃系練習の「マシン打撃」と「アベックススパイク」を組み合わせても「ベースランニング」を作ることができる。特殊な組み合わせなのでチャートには入れていないが、覚えておいてソンはないだろう。おもしろいことに、この「アベックススパイク」を「球団支給スパイク」や「六将スパイク」、「ミゾットスパイク」に変えてしまうとレベルの低い「石段ダッシュ」ができてしまう。早めにアベックスと契約しておきたい。

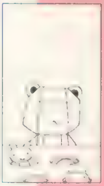
種類	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
ダッシュ	基本	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
	中・広	[illegible]	−	14	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	40
	夕	−	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	西	−	−	13	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	巨	−	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
インターバル	基本	[illegible]	0	16	0	0	0	0	1	0	0	[illegible]	6	0	0	0	0	45
	中・広	[illegible]	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	[illegible]
	夕	−	−	15	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	西	−	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	巨	−	−	14	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
外野ポール間走	基本	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	40
	中・広	[illegible]	−	22	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	30
	夕	−	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	西	−	−	21	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	巨	−	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

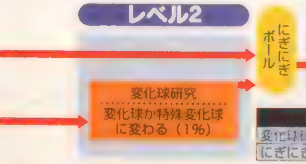
特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
坂道ダッシュ	1	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
石段ダッシュ	2	[illegible]	1	17	0	0	0	0	1	0	0	[illegible]	6	0	0	0	0	50
鉄ゲタ	2	[illegible]	1	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	40
ベースランニング	3	[illegible]	2	21	0	0	0	0	2	0	0	0	10	0	0	0	0	45
地獄ダッシュ	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
強化ベースランニング	4	[illegible]	4	28	1	0	0	2	2	0	0	[illegible]	12	0	0	2	0	40
盗塁練習	4	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
実戦走塁	5	[illegible]	3	25	0	0	0	5	2	0	0	[illegible]	10	0	0	1	0	50
パラシュートラン	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	[illegible]
走塁の神髄	6	[illegible]	6	40	2	0	0	[illegible]	5	0	0	0	[illegible]	0	0	2	0	80

アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
球団支給スパイク	1	スポーツメーカーと未契約時(1年目)球団から支給	−
六将スパイク	1	六将と契約する	走塁系練習時に体力+1
ミゾットスパイク	1	ミゾットと契約する	走塁系練習時に体力+1
ミゾットPROスパイク	2	矢部君と遊びに行ったときミゾット直営店で入手	走塁系練習時に体力+1
ミゾット特注スパイク	3	ミゾットと契約してイベントで入手	走塁系練習時に体力+2
アベックススパイク	1	アベックスと契約する	走塁系練習時に体力・敏捷ポイント+1
アベックスPROスパイク	2	矢部君と遊びに行ったときアベックス直営店で入手	走塁系練習時に体力・敏捷ポイント+1
アベックス特注スパイク	3	アベックスと契約してイベントで入手	走塁系練習時に体力・敏捷ポイント+2
鉄ゲタ	1	矢部君とバッティングセンターでパーフェクトを取る	−
松井スパイク	3	2年目にリーグ優勝する(西武限定)	走力アップ時の敏捷ポイントが1割引
小坂スパイク	3	2年目にリーグ優勝する(ロッテ限定)	走力アップ時の敏捷ポイントが1割引



まんが／北海道　桐生黎さん





投 変化球系

変化球系の練習は特訓を含めて３種類だけ（変化球取得を除く）。なおアイテムの「にぎにぎボール」は、美幸とのランダムイベントや矢部君と遊ぶ（バッティングセンターに行くと５％の確率で入手）ことで手に入れられる。

特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
変化球研究	2	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]
にぎにぎボール	3	[illegible]	[illegible]	0	0	1	8	0	2	2	0	0	0	[illegible]	5	[illegible]	0	30

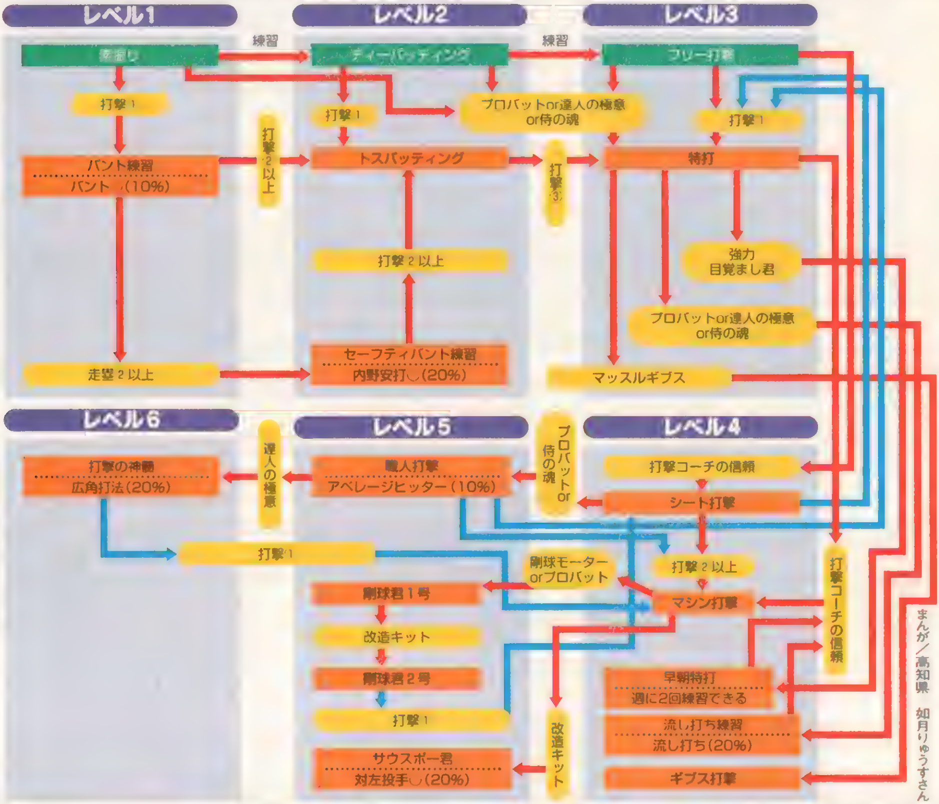
種類	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
走り込み	基本	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]
	西・日・ヤ	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[illegible]	—	[illegible]
長距離走	基本	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]
	西・日・ヤ	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[illegible]	—	[illegible]

特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
タイヤ引き	1	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]
長距離タイヤ引き	2	[illegible]	3	0	5	−5	−2	1	3	6	0	0	0	0	0	13	1	50
強化タイヤ引き	3	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	15	2	50
マラソン	4	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]

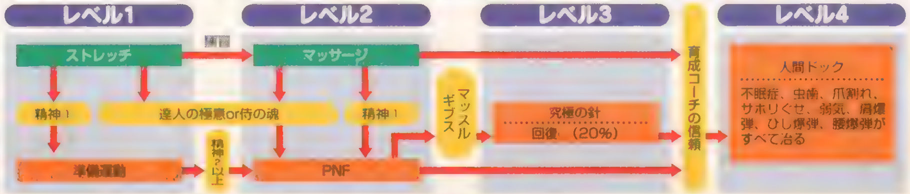
アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
球団支給タイヤ	1	スポーツメーカーと未契約時、1年目に球団から支給	—
六将タイヤ	1	六将と契約する	基礎体力系練習時に体力+1
ミゾットタイヤ	1	ミゾットと契約する	基礎体力系練習時に体力・タフ度+1
ミゾットPROタイヤ	2	矢部君と遊びに行ったときミゾット直営店で入手	基礎体力系練習時に体力・タフ度+2
ミゾット特注タイヤ	3	ミゾットと契約してイベントで入手	基礎体力系練習時に体力・タフ度+3
アベックスタイヤ	1	アベックスと契約する	基礎体力系練習時に体力+1
アベックスPROタイヤ	2	矢部君と遊びに行ったときアベックス直営店で入手	基礎体力系練習時に体力+2
アベックス特注タイヤ	3	アベックスと契約してイベントで入手	基礎体力系練習時に体力+3

共 基礎体力系

経験点や特殊能力を狙うというより、タフ度や監督評価を上げるために利用することのほうが多い。サクセス開始直後は、ひたすら「走り込み」を行い、タフ度をMAX近くまで上げておこう。そうすることで練習時のケガ発生率が下がり、結果的に効率よく経験点を稼げるようになるからだ。また「走り込み」は序盤に作（続く↗）



まんが／高知県　如月りゅうすさん



レベル1		レベル2		レベル3		レベル4
走り込み	練習 →	長距離走	→ 育成コーチの信頼 →	強化タイヤ引き ケガしにくい(10%)	→ 監督の信頼 →	マラソン 投手時、スタミナ+3(50%)
基礎体力1 / 達人の極意or侍の魂		基礎体力1				
タイヤ引き	→ 基礎体力②以上 →	長距離タイヤ引き				

れるどの特訓よりも監督評価を上げられる。試合に出るチャンスを増やす意味でも積極的に利用しよう。ただ、監督評価が高くなった中盤以降は、タフ度回復以外で使う必要はない。

野 打撃系

打力のある野手を作りたいときに重視すべき練習。種類が多いため迷ってしまうが、ポイントとなるのはレベル4特訓の「マシン打撃」。基礎練習をレベル3の「フリー打撃」までレベルアップしてから「球団支給バット」と組み合わせて「特打」に変え、それに「打撃コーチの信頼」(「マシン打撃」や「特打」を行なっていれば手に入る)を加えて「マシン打撃」に発展させるパターンが基本だ。特殊能力を取りたいならばバント系の特訓で「バント○」や「内野安打○」、職人打撃系の特訓で「アベレージヒッター」や「広角打法」を狙うといいだろう。野手作成時には「3年目の前半までに「マシン打撃」などでパワーやミートカーソル、守備力などをAまで上げ、その後、走塁系の練習で肩力や走力を上げる」というオールA選手を作るための黄金パターンがある。覚えておくと役立つはずだ。

種類	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
素振り	基本	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
	中・広	8	−	−	4	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	65
	西	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	ヤ	−	1	−	4	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	オ・ロ・近・横・阪	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
ティーバッティング	基本	[illegible]	5	0	6	0	0	0	1	0	0	7	-1	0	0	0	0	70
	中・広	[illegible]	−	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	[illegible]
	西	−	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	ヤ	−	[illegible]	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	オ・ロ・近・横・阪	−	4	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
フリー打撃	基本	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
	中・広	[illegible]	−	−	10	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	35
	西	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	ヤ	−	5	−	10	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	オ・ロ・近・横・阪	−	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
バント練習	1	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	-1	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]
トスバッティング	2	-2	5	0	7	[illegible]	0	0	1	0	0	6	0	0	0	0	0	80
セーフティバント練習	2	-15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
特打	3	-5	7	0	10	[illegible]	0	0	2	0	0	7	0	0	0	0	0	40
シート打撃	4	-18	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
マシン打撃	4	-5	11	0	12	[illegible]	0	0	2	0	0	9	-1	0	0	0	0	40
早朝特打	4	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]
流し打ち練習	4	[illegible]	6	0	6	1	0	0	2	0	0	4	-1	0	0	0	0	80
ギブス打撃	4	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
職人打撃	5	-5	4	0	7	[illegible]	0	0	2	0	0	9	[illegible]	0	0	0	0	80
剛球君1号	5	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
剛球君2号	5	[illegible]	27	0	16	[illegible]	0	0	2	0	0	15	[illegible]	0	0	0	0	22
サウスポー君	5	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
打撃の神髄	6	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	0	0	30

アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
球団支給バット	1	スポーツメーカーと未契約時(1年目)球団から支給	−
六将バット	1	六将と契約する	打撃系練習時に体力+1
ミゾットバット	1	ミゾットと契約する	打撃系練習時に体力+1
ミゾットPROバット	2	矢部君と遊びに行ったときミゾット直営店で入手	打撃系練習時に体力・野手技術・筋力+1
ミゾット特注バット	3	ミゾットと契約してイベントで入手	打撃系練習時に体力・野手技術・筋力+1
アベックスバット	1	アベックスと契約する	打撃系練習時に体力+1
アベックスPROバット	2	矢部君と遊びに行ったときアベックス直営店で入手	打撃系練習時に体力+1
アベックス特注バット	3	アベックスと契約してイベントで入手	打撃系練習時に体力+2
鬼瓦バット	3	鬼瓦のイベントか矢部君と遊び六将本店で入手。入手できない場合もある	打撃系練習時に筋力+1
鬼瓦飛燕バット	3	鬼瓦のイベントで入手。入手できない場合もある	打撃系練習時の野手技術+3、試合時にアベレージヒッター追加
鬼瓦金剛バット	3	鬼瓦のイベントで入手。入手できない場合もある	打撃系練習時に筋力+3、試合時にパワーヒッター追加
イチローバット	3	2年目にリーグ優勝する(オリックス限定)	ミートアップ時の野手技術・精神ポイント2割引
ローズバット	3	2年目にリーグ優勝する(近鉄限定)	ミートアップ時の野手技術・精神ポイント2割引
松井バット	3	2年目にリーグ優勝する(巨人限定)	パワーアップ時の筋力ポイント−1
つちのこバット	3	たけしの連続イベント時「つちのこはいない」と回答(阪神限定)	ミートアップ時の野手技術・精神ポイント2割引
前田バット	3	2年目にリーグ優勝する(広島限定)	ミートアップ時の野手技術・精神ポイント2割引
鈴木バット	3	2年目にリーグ優勝する(横浜限定)	ミートアップ時の野手技術・精神ポイント2割引

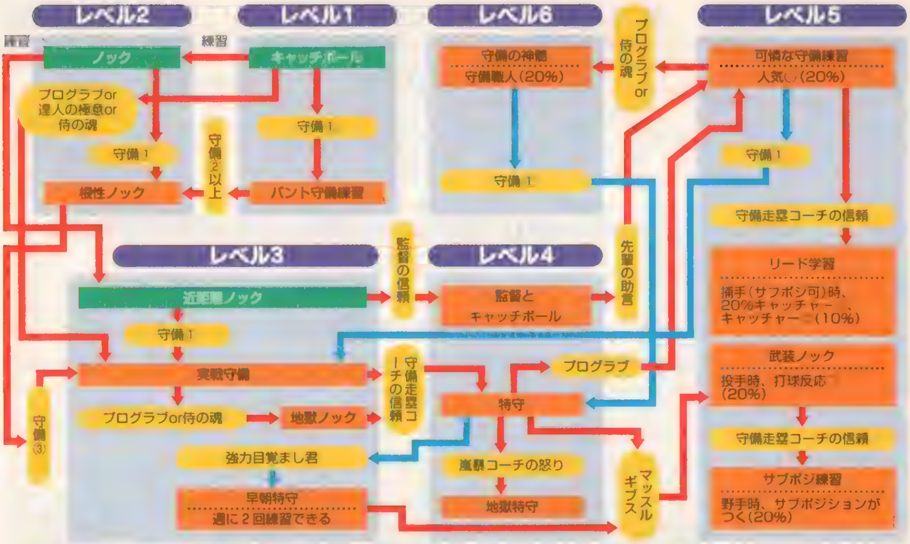
まんが/滋賀県 茅瀬サツキさん

種類	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
ストレッチ	基本	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	0	0
	中・広	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
マッサージ	基本	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	0	0
	中・広	[illegible]	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
準備運動	1	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	0	0
PNF	2	15	0	0	4	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	8	1	0
究極の針	3	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	0	0
人間ドック	4	20	0	0	1	0	0	0	0	9	0	0	0	0	0	2	0	0

共 回復系

キャンプ時の体力回復に役立つ。レベル4の「人間ドック」は一部の病気や爆弾まで治せる。投手作成時はスタミナを直接上げられる「PNF」が狙いめ。



共 守備系

“野技”をはじめ、複数の経験点が入手可能。特訓作成の流れは打撃系練習によく似ている。ポイントとなるのはレベル4特訓の「特守」。基礎練習をレベル3の「近距離ノック」まで上げてから各種の「グローブ」と組み合わせて「実戦守備」に変え、さらに「守備・走塁コーチの信頼」を加えて「特守」を作ろう。特殊能力が入手可能な特訓も多いので、それらを狙うのもいいだろう。

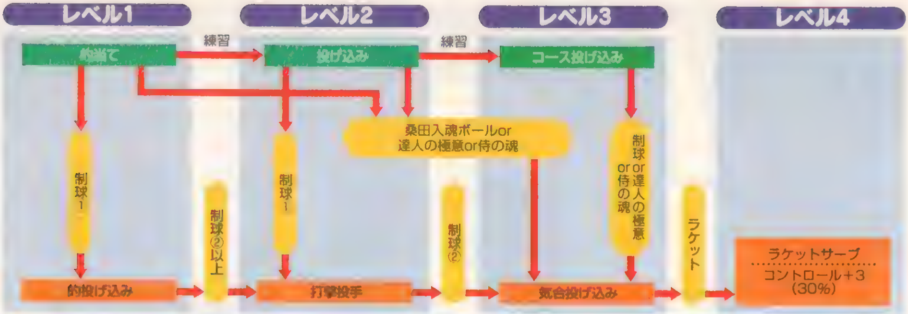
特訓作成に使用するアイテムの中にはどうすれば入手できるのかがわかりにくいものもある。その代表例である「達人の極意」の入手方法を紹介しよう。オールスター戦で武蔵と練習すると経験点が入り、やる気が好調以上だと「達人の極意」も手に入る。武蔵の出現条件は、投手なら球速が141km/h以上か変化球を3種類以上覚えている、野手ならミートカーソルが5以上かパワーが121以上あること。ただし開始時に武蔵がチームメイトだと発生しないし、監督評価が低いとオールスター戦に出られない。

種類	球団	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
キャッチボール	基本	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
	中・広	[illegible]	—	4	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40
	西	—	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ヤ	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	巨	—	—	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ノック	基本	[illegible]	0	6	12	2	0	0	1	0	3	-1	6	0	0	0	0	45
	中・広	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[illegible]
	西	—	—	7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タ・ヤ	—	—	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	巨	—	—	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
近距離ノック	基本	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	1	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
	中・広	[illegible]	—	9	16	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	30
	西	—	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	タ・ヤ	—	—	—	16	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	巨	—	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
パント守備練習	1	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
根性ノック	2	[illegible]	0	7	13	2	0	1	1	0	2	-1	6	0	0	0	0	45
実戦守備	3	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
地獄ノック	3	[illegible]	0	11	23	2	0	3	3	0	2	-1	8	0	0	0	0	45
早朝特守	3	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
監督とキャッチボール	4	[illegible]	0	1	2	2	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	40
特守	4	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	-1	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
地獄特守	4	[illegible]	0	15	25	2	0	3	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	25
可憐な守備練習	5	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	[illegible]	-1	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
武装ノック	5	[illegible]	2	12	25	2	0	0	3	0	2	-1	1	0	0	0	0	25
サブポジ練習	5	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	[illegible]	-1	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]
リード学習	5	[illegible]	0	0	0	0	0	5	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0
守備の神髄	6	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]

アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
球[illegible]グローブ	1	スポーツメーカーと未契約時(1年目[illegible])から支給	—
六将グローブ	1	六将と契約する	守備系練習時に体力+1
ミゾットグローブ	1	ミゾットと契約する	守備系練習時に体力+1
ミゾットPROグローブ	2	矢部君と遊びに行ったときミゾット直営店で入手	守備系練習時に体力+1
ミゾット特注グローブ	3	ミゾットと契約してイベントで入手	守備系練習時に体力+2
アベックスグローブ	1	アベックスと契約する	守備系練習時に体力+1
アベックスPROグローブ	2	矢部君と遊びに行ったときアベックス直営店で入手	守備系練習時に体力・野手技術+1
アベックス特注グローブ	3	アベックスと契約してイベントで入手	守備系練習時に体力・野手技術+2
秋山グローブ	3	2年目にリーグ優勝する(ダイエー限定)	守備力アップ時の野手技術2割引
イチローグローブ	3	2年目にリーグ優勝する(オリックス限定)	守備力アップ時の野手技術2割引
黒木グローブ	3	2年目にリーグ優勝する(ロッテ限定)	能力アップ時の精神ポイントが2割引
金子グローブ	3	2年目にリーグ優勝する(日本ハム限定)	守備力アップ時の野手技術2割引
工藤グローブ	3	2年目にリーグ優勝する(巨人限定)	カーブアップ時の投手技術・変化球ポイントが2割引
プリンスグローブ	3	2年目にリーグ優勝する(阪神限定)	守備力アップ時の野手技術2割引
久慈グローブ	3	2年目にリーグ優勝する(中日限定)	守備力アップ時の野手技術2割引
野口グローブ	3	2年目にリーグ優勝する (中日限定)	Sスライダーアップ時の投技・変化球ポイントが2割引、カーブを覚えるときに強制的にSスライダーに変更
古田グローブ	3	2年目にリーグ優勝する (ヤクルト限定)	キャッチャー○(◎)購入時のポイントが2割引

まんが/大分県 春生まれさん



投 制球系

コントロールを上げたいときに役立つ。監督、速球コーチ、変化球コーチの評価を同時に上げられる点も魅力だ。特訓を作りたい場合は基礎練習をレベル3まで上げてから「ボール（どのレベルでもいい）」と組み合わせて「気合投げ込み」を作るのが効率がいい。なお「ラケットサーブ」を作るために必要な「ラケット」は矢部君と遊びに行くことで手に入れることができる（ただし、バッティングセンターでパーフェクトを取る必要がある）。

種類	器具	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
的当て	基本	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	0	2	[illegible]	0	0	[illegible]
	中・広	-6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40
	ヤ	—	—	—	—	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	巨	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
投げ込み	基本	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	1	[illegible]	1	0	0	0	2	[illegible]	0	0	[illegible]
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	60
	ヤ	—	—	—	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コース投げ込み	基本	[illegible]	0	0	0	11	0	2	5	1	0	0	0	2	6	0	0	[illegible]
	中・広	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[illegible]
	ヤ	—	—	—	—	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ
的投げ込み	1	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]
打撃投手	2	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]
気合投げ込み	3	-15	1	0	4	13	0	2	2	2	0	0	0	2	5	0	0	80
ラケットサーブ	4	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]

アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
球団支給ボール	1	スポーツメーカーと未契約時（1年目）球団から支給	—
六将ボール	1	六将と契約する	制球系練習時に体力+1
ミゾットボール	1	ミゾットと契約する	制球系練習時に体力+1
ミゾットPROボール	2	矢部君と遊びに行ったときミゾット直営店で入手	制球系練習時に体力+1
ミゾット特注ボール	3	ミゾットと契約してイベントで入手	制球系練習時に体力+2
アベックスボール	1	アベックスと契約する	制球系練習時に体力+1
アベックスPROボール	2	矢部君と遊びに行ったときアベックス直営店で入手	制球系練習時に体力·投手技術+1
アベックス特注ボール	3	アベックスと契約してイベントで入手	制球系練習時に体力·投手技術+2
桑田入魂ボール	3	2年目にリーグ優勝する（巨人限定）	変化球を覚える確率が高くなる

特訓内容	LV	体力	筋力	敏捷	野技	投技	変化	精神	監督	育コ	仲間	打コ	守コ	速コ	変コ	タフ	スタ	ケガ	特殊効果
ビデオ学習	3	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	マイナス能力のうち[illegible](10%)
フォームチェック(投手)	4	[illegible]	5	0	0	5	2	5	1	0	0	0	0	0	10	0	0	80	≪※1≫のどれかに+1(20%)
フォームチェック(野手)	4	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	10	0	0	0	0	0	80	≪※2≫のどれかに+1(20%)
先輩の教え	4	[illegible]	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50	先輩に能力を教わる(2%)
盗み	4	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	チームメイトの能力を盗む(2%)
がむしゃら	4	[illegible]	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25	何か特殊能力がつく(5%)
取材の嵐	4	[illegible]	0	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	人気○、弾道4(20%)
神様スライダー	4	[illegible]	[illegible]	0	0	1	9	0	2	2	0	0	0	[illegible]	5	0	0	30	スライダー+1(10%)
魔人フォーク	4	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	フォーク+1(10%)
怪物カーブ	4	[illegible]	1	0	0	1	9	0	2	2	0	0	0	[illegible]	5	0	0	30	カーブ+1(10%)
サブマリンシンカー	4	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	0	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	シンカー+1(10%)
フォームチェンジ(投手)	5	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	40	≪※3≫のどれかになる(20%)
フォームチェンジ(野手)	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	[illegible]	0	0	[illegible]	0	0	0	[illegible]	0	[illegible]	≪※4≫のどれかになる(20%)
OBの教え	5	[illegible]	2	2	2	2	2	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	OBから能力を取得(10%)
監督の目	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	0	0	0	0	0	0	0	0	[illegible]	—
ホームラン教室	5	-15	0	0	0	[illegible]	0	10	0	0	0	8	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	野手時に弾道4 (20%)

その他

上は特訓作成では作れない特訓のリスト（「心・技・体」は精神系練習に掲載してある）。右は各練習系に属さないアイテムだ。以下は備考欄の補足。《※1》=球速、スタミナ、コントロール、ミート、パワー、走力、守備力／《※2》=ミート、パワー、走力、肩力、守備力／《※3》=オーバー、スリークォーター、サイド、アンダー、トルネード、UFO／《※4》=ノーマル、クラウチング、神主、振り子、一本足、水平、グルグル、がにまた／《※5》のついたアイテムを持っていると、アイテム名に登場する人物の評価が下がるイベントが発生しても、下がる評価が本来の半分ですむ。

アイテム名	LV	入手方法	特殊効果
監督の信頼	1	1回1軍に上がり、2軍に落ちたあと再び1軍に上がる	≪※5≫
嵐暴コーチの怒り	1	嵐暴コーチの襲撃イベントで入手（広島限定）	—
打撃コーチの信頼	1	打撃コーチの評価が一定値以上になると入手	≪※5≫
守備・走塁コーチの信頼	1	守備走塁コーチの評価が一定値以上になると入手	≪※5≫
速球コーチの信頼	1	速球派コーチの評価が一定値以上になると入手	≪※5≫
変化球コーチの信頼	1	変化球派コーチの評価が一定値以上になると入手	≪※5≫
育成コーチの信頼	1	育成コーチの評価が一定値以上になると入手	≪※5≫
先輩の助言	1	内野を救ったときに入手（近鉄限定）	—
かまぼこ板	1	主人公の母親が送ってくるかまぼこを食べる	—
達人の極意	1	武蔵のイベントなどで入手	—
侍の魂	1	矢部君がビデオ持参時に「見ない」を選択	—
剛球モーター	1	矢部君のガンダーロボ収集イベントで3機そろえる	—
マッスルギプス	1	ダイジョーブ博士の改造を断るとランダムで入手	—
強力めざまし君	1	父親からの贈り物か、一文字のイベントで入手	—
高価なつぼ	1	オーナーの食通イベントが3回発生すると入手	—
ラケット	1	矢部君とバッティングセンターでパーフェクトを取る	—
にぎにぎボール	1	美幸イベントか矢部君とバッティングセンターに行く	—
仲間の信頼	1	神童のイベントで入手（オリックス限定）	≪※5≫

まんが／兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん

PS

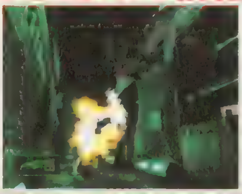
DINO CRISIS 2
(ディノ クライシス 2)

●発売日／2000年9月13日 ●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／A・AVG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.

『ディノ2』を遊びつくすための情報を厳選して紹介!

次々と出現する恐竜をガンガン撃ち倒していく爽快感が魅力の『DINO CRISIS 2』(以下、『ディノ2』)。今回の攻略では、戦闘の基本から恐竜別攻略法、クリア後の隠し要素など、ゲームをよりディープに楽しむための情報をバッチリ解説していくぞ。これからプレイするという人はもちろん、すでにクリアしてしまった人も、絶対見逃せない6ページなのだ!



◀基本テクから恐竜別攻略などクリアに役立つはず

◀全「ディノファイル」の入手場所も公開!

基本戦闘テクニック

生きのびるための基本テクニックをチェック!

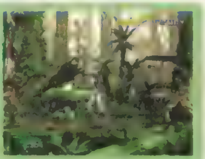
ここでは、ゲームをプレイするうえで必ず覚えておきたい、基本的な戦闘方法を紹介。苦戦している人は、まずここで戦い方を見直してみよう。

テクニック1 「構え移動」と「走り撃ち」をマスターして恐竜に立ち向かえ!!

ゲーム中は、R1+✚⬆で銃を構えながらの移動が基本になる。この方法なら、いきなり敵が出現しても、✚キーを放すだけで自動的にロックオンすることができ、素早い攻撃が可能なのだ。また、走り撃ちができる武器を装備している場合は、敵をロックオンしたら、必ず走り撃ちで敵を攻撃するようにしよう。こうすると射撃後の硬直時間がなくなり、反撃のスキを与えることなく恐竜を倒すことができるぞ。この戦法は、ヴェロキラプトル(以下、Vラプトル)やオビラプトルが次々と出現する密林のステージなどで効果的だ。もちろん、コンボを狙うときも有効。敵を倒しつつフィールドを行き来できるので、常に多くの恐竜を出現させ続けられるからだ。

CHECK 敵に囲まれたときにも有効

複数の敵に囲まれた場合も基本は同じ。敵1体に近づきながら走り撃ちで攻撃。倒したあとに✚キーを放して別の敵を自動ロックオン。そして再び走り撃ち、というパターンを繰り返そう。1カ所にとどまっていると背後の敵に攻撃されるので、走り撃ちで攻撃する敵に近づきながら（背後の敵から逃げながら）戦うのがベストなのだ。



▲前方の敵を攻撃しつつ、後ろの敵と距離を取ろう。

1 R1+✚⬆で構え移動!!

敵がいなくても構え移動を徹底する。恐竜が出現するときの音が聞こえたら……。

2 ✚キーのみ放す

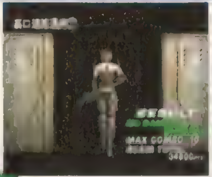
✚キーのみ放そう。これで自動的に敵の方向を向き、ロックオンできるのだ。

3 R1+✚⬆+□で走り撃ち!!

走り撃ち可能な武器なら、敵に接近しつつ弾を発射。攻撃のスキがなくなり、より安全だ。

テクニック2 ポイントは10コンボ+ノーダメージで稼ぐのがベスト!

『ディノ2』では、いかに効率よくポイント(PTS)を得るかが攻略の要となる。獲得方法としては、敵を連続で倒して得る「コンボボーナス」と、無傷で5体以上の敵を倒しエリアを脱出すると得られる「ノーダメージボーナス」が基本になる。各ボーナスで得られるポイントは、右の表のとおり。具体的には、10コンボを決めてからエリアを出て、ノーダメージボーナスを得るのが、最も効率よくポイントを稼ぐ方法になる。ポイントが不足しがちな序盤は、これを徹底しよう。



◀ノーダメージボーナスが最も稼げる。攻撃を受けたら一度エリアの外へ。

▲どんなにコンボがつながっても、11体以上は倒すな!

ノーダメージボーナス一覧

恐竜	コンボ数	
	5～9体	10体以上
ヴェロキラプトル	2000PTS	6000PTS
オビラプトル	2000PTS	6000PTS
プテラノドン	3000PTS	7000PTS
プレシオサウルス(首)	4000PTS	10000PTS
イノストランケビア	6000PTS	12000PTS
モササウルス	6000PTS	12000PTS

コンボボーナス増加表

恐竜	1体目	2コンボ	3コンボ	4コンボ	5コンボ	6コンボ	7コンボ	8コンボ	9コンボ
ヴェロキラプトル	100	220	360	520	700	900	1120	1360	1620
オビラプトル	100	220	360	520	700	900	1120	1360	1620
プテラノドン	200	440	720	1040	1400	1800	2240	2720	3240
プレシオサウルス（首）	400	880	1440	2080	2800	3600	4480	5440	6480
イノストランケビア	600	1320	2160	3120	4200	5400	6720	8160	9720
モササウルス	600	1320	2160	3120	4200	5400	6720	8160	9720
アロサウルス(※1)	1000	2200	—	—	—	—	—	—	—
ヴェロキラプトル(※2)	50	110	180	260	350	450	560	680	810

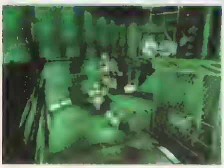
※1：指令基地イベント時。※2：水門開放ミニゲーム時。

まんが／茨城県　和歌さん

ストーリー攻略 ウラワザ的攻略法

電撃PSが編み出した秘密の攻略法に注目だ!
湖底ステージでのプレシオ戦必勝法や、ポイント無限稼ぎなど、攻略に役立つウラワザ的テクニックの数々を解説！　これは全プレイヤー必見だぞ!!

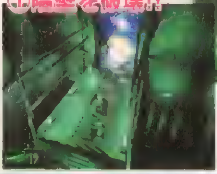
中ボス・プレシオサウルス戦



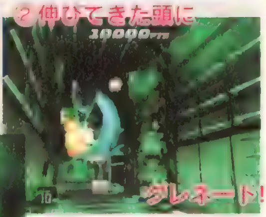
▲アイテムが置いてあるこの段差から、左へ登っていく。するともう1つアイテムが見えてくる。出口はその先。

◉コレでラクラク勝てるのだ！

サードエナジー炉で戦うプレシオサウルスを、簡単に倒す方法を伝授。まず、プレシオにはかまわずに出口へ向かう。出口の直前にある青い隔壁2枚は、アクアグレネードで破壊し、いったん先にあるエレベータに乗って外まで出よう。再びサードエナジー炉に戻ると、プレシオが通路に首だけ突っ込んでくるので、それを攻撃して撃破！　これでノーダメージボーナス確実だ!!



◀青い隔壁はグレネードを3発撃ち込むと破壊できる。



▲写真の場所でグレネードを連射。ノーダメージボーナスいただきだ。

シグナルシューターでのアロサウルス戦

◉安全確実に大量ポイントをゲット！

洞窟①～④突破後、アロサウルスの大群と戦うことになる。アロサウルスを無視して先に進むこともできるが、1体撃破すれば1000PTS、全滅させれば約30000PTSが手に入るので、体力の許す限り稼いでおきたい。砲弾は下の写真の要領で狙うと命中させやすいぞ。また、ディランなら対戦車ライフルやロケットランチャー、レジーナならミサイルポッドで地道にダメージを与える戦法も有効だぞ。

▲通常の武器で戦うには、大量の弾が必要。

◀写真の場所は安全地帯。ここでシグナルシューターを連射してもOK！

1 ハシゴを上る

敵が近づいてくるのを見計らって、ハシゴを上ろう。上っている間は無敵だぞ。

2 振り向いて△ボタンを押せ！

ハシゴを上ったら、すぐさまR2ボタンで振り向き△ボタンでシグナルシューターを発射！

3 素早く段差を下りる

続けて段差を下りよう。下りている間の無敵時間を利用して、敵の攻撃を回避すれば……。

4 砲弾が敵にヒット!!

砲弾が降り注ぎ敵にヒット！　タイミングによってはダメージを受けてしまうのは許してね。

戦車でのT-REX戦

◉T-REXを無限に倒しまくる方法！

シティ・倉庫街で発生する、戦車でのミニゲーム。ここで登場するT-REXを利用して、無限にポイントを稼ぐ方法があるのだ。その手順は右のとおり。T-REXは、1回倒すと1000PTSが入手できる。それほど効率がいいわけではないが、安全に稼げるので、手持ちのポイントが不足しているときは、ぜひ試してみてほしい！

▲ゴール直前の曲がり角のあたりでT-REXを倒そう。

◀バックで先に進み、画面が切り替わったら、すぐ前進で戻る。

▶するとT-REXが復活しているので、再び撃破。これを繰り返してポイントを稼ごう。

▲閃光弾を使うと一瞬敵の動きが止まる。追いつかれる前にケチらず使え！

CHECK 20コンボを達成するとスーパーラプトルが出現!!

20コンボ以上を決めたあとに、Vラプトルが出現するエリアに入ると、体が紫色をしたスーパーラプトルが登場する。コイツは非常に体力が高く、たいていの武器ではダウンしない強敵だ。しかし、1体につき7000PTSも稼げるので（必ず2体1組で出現）、ぜひ一度出現させて戦ってみてほしい。

▼見分けが付きにくいが、攻撃が効かないので、すぐにわかるはず

▲研究施設のエントランスなどで20コンボ可能。

まんが／鹿児島県　猫ノ都りとるさん

恐竜別攻略法

これでカンペキ！ 手強い恐竜たちの攻略法を個別に大公開

バトルに勝利するための第１条件は、敵である恐竜の特徴を見極めること ここではゲームを通じて戦うことになる恐竜たちの攻略法（ボス戦、ミニゲームを除く）を、詳しく紹介するぞ!!

ヴェロキラプトル

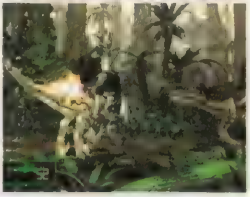
◉囲まれないように動き回れ！

Vラプトルとの戦闘で注意すべきは、数で押してくる襲撃法。いかに包囲されないように戦うかが攻略のカギだ。複数出現したら、その場に立ち止まって攻撃したりせず、走り撃ちで包囲網を突破しよう。そのまま間合いを引き離してから反転＆攻撃すれば、背後を気にすることなく、安全に倒すことが可能だぞ。また、出現時の跳びつき攻撃にも注意!! 常に警戒しながら移動しよう。なお、Vラプトルはゲームが進むにつれて強くなるので、慣れても油断は禁物だ。

▲複数のVラプトルは一方向にまとめるように戦えば、楽に攻略できる。

◉基本戦法で「コンボ」を狙いまくれ!!

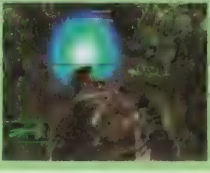
大量コンボを狙う際の敵として、最もベストなのがこのVラプトル（＆オビラプトル）。P.38で紹介した基本戦法「構え移動→✚キーのみ放す→走り撃ち」を実践するだけで、大量のコンボを狙うことができるのだ。広く（通路として長く）、画面の切り替えが多いエリアに入ったら、そのエリアを目いっぱい移動（往復）しながら、上の基本戦法で戦おう。走り撃ち時には、ロックがズレてしまう場合もあるが、かまわず撃ちまくって、移動しまくることが大切だぞ。



▶自分の進行方向にいるVラプトルをけ散らす感じで、常に走り撃ちしていくのだ！

CHECK スーパーラプトル攻略法！

P.39で紹介したスーパーラプトルの攻略法も、ここで紹介！ 体力が高く、攻撃をヒットさせてもダウンさえなかなかしない強敵だが、なぜかソリッドキャノンのみ苦手らしい。2体が同時に向かってきたときに、光弾を鼻先に置くようにすると、かなり安全に戦うことができる。



◀ソリッドキャノンが有効。レジーナにはキツイ戦いになる。

この武器で戦え！

ディラン■ソリッドキャノン

連射速度が速いので、前方から向かってくるVラプトルは確実に倒せる。また、走り撃ちをしながら移動すれば、光弾を置きつつ逃げる形になるので、後ろから追いかけてくる敵が勝手に光弾に突っ込んでくれるぞ。

▲このように、光弾を置きながら移動するのが効果的。

レジーナ■サブマシンガン

こちらも常に走り撃ちしていれば、遠距離からでも安全に敵を倒すことができる。前方に出現した敵は接近しながら攻撃。後ろから追いかけてくる敵に対しては、他の敵が前方にいなくなった時点でクルッと反転し（✚キーのみ放す）、一気に倒すのだ。

プテラノドン

◉常に移動しながら戦闘せよ！

序盤はまともに戦えないので、体当たりをさけながらジグザグに移動し、敵を無視して次のエリアに進んだほうがいい。また、有効な武器を手に入れて初めてまともに戦えるのだが、動きが速く、一部の武器（以下参照）を除いては攻撃を当てにくい。移動しながら攻撃を回避できるぶん、走り撃ち可能な武器のほうが安全だぞ。

この武器で戦え！

ディラン■ソリッドキャノン

近距離でないとヒットしないが、プテラノドンは放っておいても突撃してくるので、バリアが張れるこの武器が意外と有効。立ち止まると危険なので、常に走り撃ちしながら戦おう。走り撃ち→反転→走り撃ちを繰り返せば、コンボも十分狙えるぞ!!

レジーナ■ミサイルポッド

上空を高速で移動するプテラノドンに対しては、自動追尾機能を持つミサイルポッドが最大の効果を発揮する。方向の狙いをつける必要もなく、何も考えずに連射するだけで、おもしろいように命中してくれるぞ。

▲逃げまどうプテラノの姿を見るのは痛快＆爽快！

オビラプトル

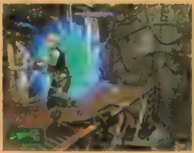
◉走り撃ち可能な武器で戦おう！

Vラプトルを超えるスピードで攻撃してくる超俊敏な恐竜。装備しているのが重い武器だと、構える前に跳びつき攻撃を受けてしまう。軽めの武器で常に走り撃ちしつつ、戦っていこう。また、意外に体力が高く、倒したと思って安心していると、いきなり復活してくることも。倒れたあとも、ポイント表示が出るまでは撃ち続けよう。

この武器で戦え！

ディラン■ソリッドキャノン

オビラプトル戦で絶大な効果を発揮する武器。走り撃ちを続けるだけで、敵が勝手に光弾に跳び込んできて自滅してくれる。コンボで稼げる絶好の相手でもあるので、最大装弾数を増やしておいて、常に走り撃ちだ！



▲見通しの悪い通路でも、確実にコンボが狙えるぞ!!

レジーナ■サブマシンガン

移動中も常に連射することで、接近される前に撃退することができる。ただし一撃の威力が弱いこの武器では、簡単にけ散らすというわけにはいかない。ダウンさせても、ほぼ確実にもう一度起き上がってくるので、死ぬまではしっかり撃ちまくろう!!

まんが／秋田県 ユウジさん

アロサウルス

◉側面に回り込んで脇腹を狙い撃て！

正面（頭部）の防御力は高いものの、側面から攻撃すれば、通常より多くのダメージを与えることが可能だ。地形の段差なども利用しつつ、側面に回り込んで攻撃しよう。基本的に単体で登場するので、勝ちパターンにハマれば楽勝。ノーダメージボーナスも獲得できるぞ!!

この武器で戦え！

ディラン■ソリッドキャノン

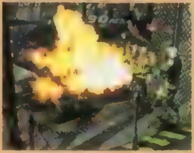
この武器なら、正面から撃つだけでもOK。突っ込んできた敵が勝手に自爆してくれる。ただし、調子に乗って連射していると、サイドステップで軸をずらされて攻撃を食らうことも……。その場合は、素早くロックオンし直して、再びハメてしまおう。

ディラン■対戦車ライフル

このクラスの武器になると、正面からの攻撃でも十分ダメージを与えることができる。十分な距離を取って攻撃すれば、一方的に倒すことも可能だ。接近されて、体当たり攻撃を食らわないように注意しながら、一気に勝負を決めてしまおう!!

ディラン&レジーナ■フレイムランチャー

炎を脇腹にこすりつけるように戦うのが効果的。のけぞったところを狙って、また脇腹に炎を放射していけば、ノーダメージボーナスも狙えるぞ。ただし、他の武器に比べて弾薬(燃料？)の消費が激しい。弾切れには注意。



▲連続放射で、反撃の機会を与えずに倒せ!!

イノストランケビア

◉チェーンマインで１体ずつ確実に！

チェーンマインで転倒させて、弱点の腹を狙うというのが基本パターン。攻撃してくる瞬間を狙って、カウンターで腹に攻撃を命中させるという手もある。

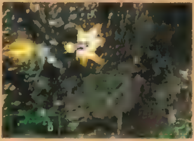
この武器で戦え！

ディラン■チェーンマイン＋ソリッドキャノン

腹部以外は強固な鱗(うろこ)におおわれたイノストランケビア。チェーンマインで転倒させても、威力の弱い武器だと倒す前に起き上がってくるぞ。ソリッドキャノンなら一撃で倒せるので最も効果的だ。

ディラン■ロケットランチャー

突き出た岩などがジャマしてはずれてしまうことも多いが、当たれば転倒状態でなくても一撃で倒せるぞ。確実にロックオンしていないと、弾が頭上を通過してしまうこともあるので注意。



▶チェーンマインなしでも倒せるぞ。

レジーナ■ミサイルポッド

レジーナの場合はチェーンマイン＋ヘビーマシンガンが基本だが、最も有効なのはミサイルポッド。撃ち続けるだけで画面内の敵を一掃できるので、弾数に余裕があればぜひ試してみよう!!

◀物陰にいる敵にも確実にヒット!!

プレシオサウルス(首)

◉あえて言おう、カモであると!!

使用する武器さえ間違わなければ、まずダメージを受けることはない。コンボ狙い&ポイント稼ぎの相手として、格好のエモノだ。ただし、通路の左右からの同時攻撃にだけは注意すること。

▶鳴き声を合図にロックオンして攻撃!!

この武器で戦え！

ディラン■ソリッドキャノン

▲ハードならソリッド～。それ以外は対戦車ライフル。

ノーマル以下の難易度なら、対戦車ライフルが非常に有効。ただし、ハードの場合は１発では倒せないので、速射性に優れたソリッドキャノンがオススメ。向こうから光弾に頭を近づけてくるので、ラクに倒せるぞ!!

レジーナ■ヘビーマシンガン

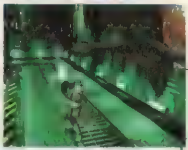
１発でも当たればそれで倒せる(ノーマル以下)。連射もきくので、これを装備していれば、まずダメージは受けない。10コンボ以上も簡単に狙えるぞ。湖上ステージに行く前に、多少無理をしてでも購入しておこう。

▲この武器の威力を最大限に発揮することができるぞ。

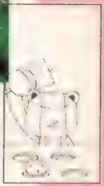
モササウルス

◉いかに早く接近に気づくかが勝負!!

不意打ちをさけるには、戦いながら敵が出現する場所やタイミングを覚えるしかない。少しでも気配がしたら、すぐにロックオンだ。ある程度のダメージを受けることは覚悟して進むこと。



▶R１を押して、常に出現を確認しよう。



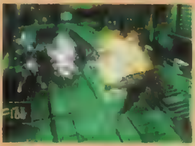
この武器で戦え！

レジーナ■ショックウェーブ＋ニードルガン

ニードルガンは、命中すれば一瞬動きを止められるものの、数発撃たないと倒せないので、一度に複数出現してきた場合はお手上げになってしまう。まず、ショックウェーブで出現した敵を気絶させてから攻撃しよう。

▲最初は必ずショックウェーブ。攻撃はそのあとだ!!

レジーナ■アクアグレネード



▲ニードルガンのような手間は不要。気ン持ちいい～。

命中すれば一撃必殺！「ちまちま戦いたくないんだ！」という人には、こちらのほうがオススメ。最大装弾数をある程度アップさせれば、超爽快に戦っていくことができるぞ。水中ではかなり難しいコンボも狙い放題だ!!

まんが／宮城県　西風灼さん

無限弾装化計画発動！

『ディノ2』の隠し要素その1は「弾数無制限」！

プレイ2周目以降に、武器の弾数が無限になる「プラチナカード」。その入手条件である「DINO FILES(ディノファイル)」の全入手場所を大公開！

◉「プラチナカード」で撃ち放題プレイ！

ゲーム中に入手することができる「ディノファイル」をすべて集めてゲームをクリアしよう。すると「プラチナカード」が手に入り、2周目のプレイは全武器の弾数が無制限になるぞ。これなら激ムズの「HARD MODE」も楽勝だ！

◀ファイルは全部で11種類下を参考に入手せよ。

◀すべてのファイルを集めてクリアし、「RESTART」で2周目に挑戦だ！

全「DINO FILES」入手場所

ここからは全「ディノファイル」の入手場所を紹介していく。ファイルによっては入手時期が限定されるものもある。あらかじめ入手場所をチェックし、その場所を通りかかったら、すぐに入手するようにしよう。

コレを探せ!➡

▶これが「ディノファイル」。ただし、表示されない場合も。

FILE1 ヴェロキラプトル

ジャングル ▼給水塔

初めて給水塔に着くとイベントが発生。その直後にゲットしよう。セーブポイントのすぐ前に落ちているぞ。

FILE2 ティラノサウルス

軍事基地 ▼基地・エントランス

エントランスの画面奥にあるソファーを調べると入手できる。先に進むと敵が出てくるので、その前に入手しよう。

FILE3 アロサウルス

ジャングル ▼港・吊り橋

初めてレジーナにチェンジしたあと、入手可能になる。港からジャングルに入る一番南の入口を通ってすぐだ。

FILE4 コンプソグナトゥス

研究施設 ▼研究用広間

コンピー捕獲イベント時に入手できる。オリを開けてから、もう1度同じ場所を調べよう。ディランの場合のみ入手可能。

FILE5 プテラノドン

湖上エネルギー管理施設 ▼湖上・資材置き場

湖上施設・管制室に行く途中に入手できる。出現するプテラノドンを先に全滅させてから拾うほうが安全だぞ。

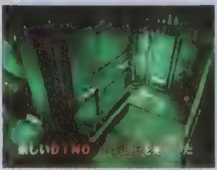
FILE6 モササウルス

湖上エネルギー管理施設 ▼湖上施設・管制室

場所は写真のとおり。「ダイバースーツ」を着て大型エレベータに乗ってしまうと入手できなくなってしまう。

FILE7 プレシオサウルス

湖底サードエナジー炉 ▼機械冷却用水路内



プレシオのいるサードエナジー炉に入る直前で入手。水路内は暗いが、赤い目印が表示されているので、気づくはず。

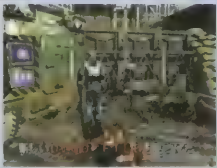
FILE8 イノストランケビア

シティ連絡エリア ▼シティ前・運搬道路

運搬道路の突き当たり付近にある死体に近づこう。画面が切り替わり、ファイルの場所が確認できる。

FILE9 トリケラトプス

シティ連絡エリア ▼司令基地・外周



司令基地でアロサウルスの大群を撃破後に入手できる。先に進んでイベントが発生してしまうと、手に入らなくなるぞ。

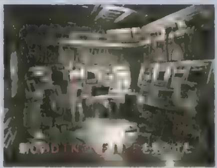
FILE10 オビラプトル

エドワード・シティ ▼シティ・居住区①

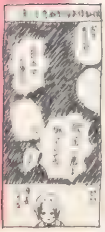
追いかけてくるトリケラを倒すミニゲームをクリア後に入手できる。画面右の死体に隠されているので、気づきにくい。

FILE11 ギガノトサウルス

ミサイル発射場 ▼データ管理室



手に入るのは「サードエナジーディスク」入手場所のすぐそば。データ管理室を出る前にゲットしておこう。



まんが／埼玉県 ちぇっこりさん

EXTRA CRISIS攻略

キャラや恐竜を操作して戦う隠しモード!!

クリア後の2大お楽しみ要素、「ディノコロシアム」と「ディノデュエル」を大攻略 これを参考にすれば、キミも白亜紀の王者として君臨できるぞ!!

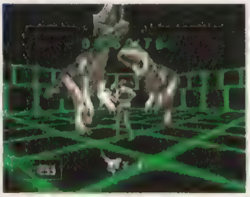
「ディノコロシアム」は、レジーナやディランなどの戦士キャラや、本編では敵だった恐竜たちを操作して、3Dフィールドで戦うACT。ゲームを1度でもクリアすれば、タイトル画面で選べるようになるぞ。また「ディノデュエル」は、ゲームクリア時に、「～コロシアム」で使用する恐竜を1体でも購入すると出現するFTGだ。恐竜同士で、友だちと2P対戦を楽しむことができる。ここでは、2つに共通する基本テクニックを徹底紹介!!

戦士キャラクター (ディノコロシアムのみ)

◉武器の使い方が勝負の分かれ目!?

戦士キャラの操作法は本編とまったく同じ。ただしキャラによって使える武器と弾数が決まっているので、それに応じた戦い方が求められるぞ。全キャラに共通する戦略は、対イノストランケビア戦に備えてチェーンマインを温存し、それまで弾や回復剤をムダに浪費しないこと。動きの鈍いティラノサウルスは背後に回り込めば楽勝なので、強力な武器はアロサウルス戦で使い切ってしまってもかまわない。

▼時間内にすべての恐竜を倒せばクリア。最後まで勝ち残れるか!?



▲弾薬も回復剤も補充できない。限られた装備を大切に使っていこう。

恐竜キャラクター (両モード共通)

◉個性的な固有技で敵をけ散らせ!!

恐竜の操作方法は、戦士キャラと根本的に異なる(右下の表参照)。通常移動が"歩き"で、⊗ボタンを押しながら"走る"点に注意しよう。乱戦時は、自動的に相手の方向を向くR1ボタンの使い方が重要になってくる。これらの基本操作と、バラエティ豊かな固有技(右の表参照)を駆使して、王者の座を勝ち取ろう!! ちなみに、戦略的には何の効果もない"威嚇"だが、決まると楽しいので試してみよう。

※トリケラトプスとティラノサウルスは、180度ターンを使うことはできない。

基本操作コマンド

前進	⬆
後退	⬇
回転	⬅or➡
走り	×+⬆
相手に向く	R1
別の相手に向く	R1+L1
180度ターン	R2(※)
威嚇	L2

隠し恐竜の出現条件

■あのトリケラとコンピーも使用可能！

「～コロシアム」と「～デュエル」には、通常の恐竜に加えて、一定の条件を満たすことで購入できる"隠し恐竜"も存在する。本編のミニゲームに登場した、トリケラトプスとコンプソグナトゥスの2体だ。出現条件は下の2つ。厳しい条件を要求されるだけあって、どちらもユニークな特長を持った、非常に強力な恐竜だぞ。今回の攻略を参考にして、ぜひ出現させよう!!

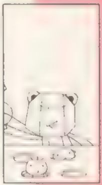
出現条件

①「HARD MODE」をクリアする
②その他の恐竜をすべて購入している

固有技コマンド

ヴェロキラプトル	噛みつき	□
	下噛みつき	⬇+□
	跳びかかり攻撃	△
	左右尻尾攻撃	⬅(➡)+△
	走り噛みつき	⬆+×+□
	超技 乱舞	⬅➡⬆+□
オビラプトル	ジャンプキック	□
	下突き攻撃	⬇+□
	毒吐き攻撃	△
	ショートキック	⬇+△
	走り頭突き	⬆+×+□
	超技 連続毒攻撃	⬆⬇⬆+□
イノストランケビア	噛み上げ攻撃	□
	押しかかり	△
	走り噛みつき	×(+□ですぐ噛みつく)
	超技 HP回復	△△⬇□
アロサウルス	噛み振り攻撃	□
	尻尾攻撃	△
	走り噛みつき	⬆+×+□
	構える	R1
	ダッシュ噛みつき	R1+□
	超技 バーサーク	⬆⬇⬆□
ティラノサウルス	噛み振り攻撃	□
	噛みつき攻撃	△
	走り噛みつき	⬆+×+□
	走り足攻撃	⬆+×
	超技 スーパー威嚇	⬆⬇⬆□
トリケラトプス	突き上げ攻撃	□
	横体当たり	△
	超技 一撃必殺突き上げ	⬆⬇⬆□
コンプソグナトゥス	つっ突き攻撃	□
	超技 仲間呼ぶ	(威嚇3回後)△△⬇□

● "超技"は、体力ゲージが半分以下(黄色)にならないと使えない特殊な固有技。どの技も非常に強力なので、ピンチのときに試してみよう!!



CHECK 「練習モード」が可能になる!

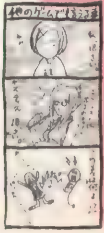
「～デュエル」での対戦中に、下のコマンドを入力すると、制限時間がなくなり体力も減らない「練習モード」になるぞ。COM戦が存在しない「～デュエル」だが、対戦相手がいないときも、この練習モードで腕を磨くことができるのだ。"死なず攻めてこず"な敵を相手に、固有技やチェーンコンボの特訓をしよう!!

コマンド

R2&L1+✚←を押しながら、△ボタンを3回押す

CHECK 「チェーンコンボ」で連続攻撃!!

恐竜の固有技には、対戦格闘でいうところの"キャンセル技"の要素が存在する。最初の技がヒットしてから4フレーム(約1/15秒)以内に、次の技のコマンドを入力すると、連続で攻撃が決まる「チェーンコンボ」が成立するのだ。さらに3回、4回とコンボをつなぐことも可能だが、1回のチェーンコンボ内で、2度以上、同じ固有技は使えないぞ。オススメは□→△とつなげる2段攻撃。手軽に入力できるので、乱戦時に重宝する。ほかにもいろいろ研究してみよう!!



まんが／愛知県 シャボネットさん

コマンド表の見方 各記号の意味は次の通り。⬆…✚キー上、⬇…✚キー下、⬅…✚キー左、➡…✚キー右。"□+△"は順番に押して、いずれのボタンも押したままにすることを、"□△"は素早く順番に押すことを表す。

PS2

アーマード・コア2

●発売日／2000年8月3日●価格／¥6,800
●メーカー／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2（100KB）

c 2000 From Software,Inc.

初心者でもALLクリアできる必勝法&隠し要素を完全公開!!

『AC』シリーズのすべてにいえることだが、このゲームは難易度が非常に高い。とくに、『AC 2』は経験者でもつらい部分があるので、アリーナ攻略では基本的に初心者でもクリアできるような戦法を紹介している。ゲームに慣れるまではこの記事を参考にしてほしい。また、シリーズ経験者もクリアが難しいと感じたら、ここでまとめた戦法を使おう。

◀今回の戦法ならアリーナの頂点を極められる

◀アリーナを勝ち進めば新パーツも入手できる。

ACTION編

プレイ初心者は必見のアクション攻略!

『AC2』はPS2のタイトルだが、PS版『AC』シリーズの操作系とほとんど同じ
初心者はプレイする前に、必ずここでまとめた基礎知識を読んでおこう

◉敵を捕捉して攻撃

まずは背中にレーダーを装備して（またはレーダー機能のある頭を装備）、敵の位置を確認。画面右上にあるレーダーを見て敵を示す▲が中央よりも上にくるように動けば、敵を正面に捉えることができるぞ。ロックオンサイトに敵を捕捉して、ロックオンしたらあとは攻撃するだけ。敵を見失った場合は、一度バックダッシュして敵が正面にくるようにしよう。

◀自機と敵との高度差（黄＝低い、赤＝同高度、青＝高い）にも注意すること。

◉敵のタイプに合わせた武器を選択

戦闘機や軽量タイプのACなど、動きの速い敵は捕捉することが困難。これらの敵と戦うときは、誘導性能の高いミサイルが有効だ。また、動きが遅く防御力のある敵には遠距離攻撃が可能なスナイパーライフル、防御力はないが次々と出現する敵に対しては、弾数の多いマシンガンが有効。このように、出現する敵に合わせて武器を選択するのが重要となる。

◀ミッションに出現する敵のタイプに合わせて、装備する武器を考えていこう

◉2種類の弾タイプについて

武器には実弾系、エネルギー系の2つの弾タイプが存在する。実弾系は攻撃力が高く、ハンドガンやバズーカなど種類も豊富。一方、エネルギー系の武器は弾の単価は無料だが、使用時にエネルギーゲージを消費する。エネルギーゲージを使い切ると、オーバーヒート（ブースト及びエネルギー系の武器が使用不可の状態）になってしまうので、注意が必要だ。

◀エネルギー系の武器はオプションパーツで強化することができるのだ。

◉オーバードブーストについて

オーバードブースト使用時の移動速度やエネルギー消費値などは胴体のコアパーツによって変化する。オーバードブーストはR3ボタンで発動（もう一度押すことでオフ。また途中で障害物に当たってしまった場合にもオフとなる）。発動中にL1or R1ボタンを押せば高速で平行移動が可能。さらに、×ボタンを押せば、加速中に上昇することもできるぞ。

◀発動中に平行移動、オーバーヒートにならないようエネルギーゲージに注意。

まんが／青森県 せんづき小春さん

『AC2』をプレイするうえで覚えておきたい5つのポイント

ここではバックブースターやインサイドをはじめとする新カテゴリーの使用法や、パーツの能力についてなど気になる5つのポイントを紹介する。普通にゲームをプレイしているだけでは気づきにくいところや、攻略のときに役に立つ情報をピックアップしているので、初心者だけでなく上級者も必ずチェックしておこう。

■「バックブースター」の活用法

ブレード使用後やジャンプ後の着地による硬直中に、バックブースターを使用することで、この硬直をキャンセルできる。積極的にブレードを使う人や、硬直が発生しやすい人型2脚を使っている人は、これをうまく活用しよう。

▲硬直をキャンセルしてすぐに次の行動がとれるようになるぞ。

■ACの構成パターンを3つまで保存可能

「GARAGE」の画面でL1orR1ボタンを押すことでAC CHANGEが可能。これにより、ACの機体構成パターンを3体までストックできるのだ（各機体のカラー変更もできる）。ミッション用やアリーナ用のACをストックしておこう。

▲3体のACそれぞれに名前をつけることもできる。

MISSION編

出撃する前に覚えておきたいポイント

ここでは、ミッションにチャレンジするときの注意点と、知っておきたい情報を紹介　さらに、全ミッションの出現期間も一緒にまとめてみたぞ！

◉出現するミッションと期間

各ミッションには、出現フェイズ（出現期間）が設定されていて、攻略する順番によっては、挑戦できないものもある。右では各ミッションと出現フェイズの関係を表にして紹介しているので、これを参考にしてミッションを選択、ゲームを進めていこう。また、表の一番上の数字はフェイズを表している。自分が現在何フェイズ目の時間軸にいるかは、メニュー画面で「SYSTEM」を選択したときの「SORTIE」の項目（出撃数を表している）で確認することが可能。なお、ミッションを失敗、または放棄した場合でもフェイズは経過してしまうので注意すること。ちなみに、ミッションによっては失敗するとゲームオーバーになってしまうものも存在する。

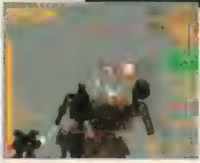
<table>
<tr><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr>
<tr><td rowspan="6">レイヴン試験</td><td colspan="3">MT工場鎮圧</td><td></td><td colspan="4">輸送物資強奪</td><td></td><td></td><td rowspan="6">機密情報保持</td><td colspan="3">地上部隊要撃</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">内通者消去</td><td></td><td colspan="2">アーデンリバー防衛</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">水精製施設破壊阻止</td><td></td><td></td><td>本社ビル屋上警護</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">ゲートブリッジ保持</td><td></td><td colspan="3">開発区救援</td><td></td><td colspan="2">海底基地強襲</td><td></td><td>輸送コンテナ破壊</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">レクテナ施設夜襲</td><td></td><td colspan="4">空港護衛</td><td colspan="4">遭難者救出</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="3">海上施設爆破装置解除</td><td></td><td colspan="3">輸送列車護衛</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">アーデンリバー侵攻</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="5">ディソーダー排除</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="3">レーダー基地侵入</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>17</th><th>18</th><th>19</th><th>20</th><th>21</th><th>22</th><th>23</th><th>24</th><th>25</th><th>26</th><th>27</th><th>28</th><th>29</th><th>30</th><th>31</th><th>32</th><th>33</th></tr>
<tr><td colspan="4">レーダー基地破壊</td><td></td><td></td><td rowspan="6">旧市街地調査</td><td rowspan="6">地下鉄道路調査</td><td rowspan="6">ミサイル発射阻止</td><td rowspan="6">要人護衛</td><td colspan="2">シオシティ制圧</td><td></td><td></td><td rowspan="6">レオス・クライン排除</td><td rowspan="6">空中要塞侵入</td><td rowspan="6">ファボス</td></tr>
<tr><td colspan="2">本社ビル屋上警護</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">地下研究所奪還</td></tr>
<tr><td colspan="2">輸送コンテナ破壊</td><td></td><td></td><td colspan="2">潜水艦護衛</td><td></td><td></td><td colspan="2">ハンマーヘッド強襲</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">資料奪回</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="3">地上兵器侵攻阻止</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">調査隊撃滅</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

◉クリア条件は必ずチェック

ミッションを選択したあとのブリーフィング（作戦説明）では、ミッションのクリア目的や敵の戦力などを必ず確認しよう。作戦フィールドに立ってから何をするのかわからずにウロウロしていたら、たちまち敵の集中攻撃を受けてしまうぞ。クリア条件と敵の戦力を知り、ガレージでそのミッション用にAC構成を考え直すことが大切だ。

▶クリア条件の難しそうなミッションだった場合は「いいえ」を選択してもいい。



◀敵の数が多いミッションでは、弾数の多い武器かブレードを装備すること。

◉ナビのメッセージを見逃すな！

プレイヤーのナビゲーションを務める「ネル・オールター」からのメッセージや、ミッションに登場する人物からのメッセージは必ずチェックすること。作戦タイム（制限時間）が表示されない特殊なミッションでは、ゲーム中に表示されるメッセージの内容を確認することが重要なのだ。「ディソーダー排除」や「アーデンリバー防衛」ではとくに注意。

▶ナビゲーターのメッセージをチェックしないと、クリアするのも難しいだろう。

◀「アーデンリバー防衛」では、出現する敵の出現ポイントを教えてくれるぞ。

◉弾薬費に注意しよう

ミッションクリア後は報酬金がもらえるが、そこから消費した弾薬費と機体修理費がマイナスされてしまう。ひどいときにはせっかくミッションをクリアしたのに、報酬のほとんどがマイナス出費で消えてしまうなんてこともあるだろう。エネルギー系の武器なら弾薬費はタダなので、ミッションクリア後にマイナスされることはない。覚えておこう！

▶エネルギー系武器使用時には、オーバーヒートにならないように注意すること。

◀エネルギー系の武器はお金がかからないので、ミッションでメインになる。

まんが／青森県　せんづき小春さん

■ヘッドパーツの持つ機能について

ヘッドパーツの「HACKING FUNCTION」の数値は、ハッキングレベルを表している。ミッションによっては、この数値が高くないと開けられない扉も存在する。また、バイオセンサー機能があれば、ディソーダーでもロックオンできる。

◀探索時にはこのハッキング能力が重要となってくる。

■SHOPの新パーツ追加の条件

各企業から依頼されるミッションには隠しポイントが存在し、ミッションをクリアしていくことで、そのポイントがたまっていく。ポイントが一定値になると企業からメールが届き、それらを読むことで新パーツがショップに追加されていくのだ。

◀企業からのメールが届いたら必ず読むこと

■対COM戦で有効なインサイド

敵のレーダーを撹乱するインサイドパーツ「ダミーメーカー」は、対人戦では有効だが、COMの操作するACには効果がないので注意しよう。対COM戦で効果を発揮するインサイドパーツは、敵ミサイルを誘導する「デコイ」だけだ。

◀インサイドパーツは対人戦時に有効なものが多い。

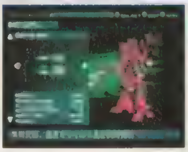
ARENA編

アリーナで勝ちまくってACパーツ資金を荒稼ぎ！

アリーナではマイナス出費がまったくないので、資金を気にせずに何度でも戦える。しかし、やみくもに挑まずに、下の攻略を参考に戦っていこう！

アリーナで誰でも1位になれる戦法を紹介！　こいつで稼ぎまくれ！

アリーナに登録されているランカーに勝利すると、賞金（金額は順位によって異なる）を入手することができる。しかも、アリーナはミッションとは違い、機体の修理代や弾薬費がかかることはない。勝利して賞金を入手するまで何度でも挑戦できるのが魅力だ。しかし、上位になるにつれ、勝利することも難しくなってくるので、ここで必勝戦法を伝授するぞ。



◀ホーミング性能のあるミサイルを装備するのがポイント

◀塔の上からミサイルで下にいるランカーを狙い撃ち！

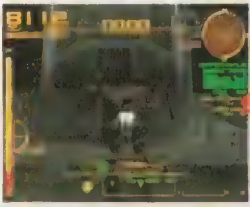
STEP1◉2種類の弾タイプについて

まず誘導性能のあるミサイルを肩に装備する。そして、対戦フィールド［ETAL BASE］を選ぼう。戦闘がスタートしたら、まず正面にいる敵ACを無視して左上にある塔（右の写真を参照）を目指してダッシュする。塔の下についたら×ボタンを押してブーストで上昇しよう。塔の上部には返しのある足場があるで、それが見えたら✚キーの上を押して前進し、足場の上に乗る（塔に登るまでの手順は下の連続写真を参考にしよう）。この場所は、ちょうど返しの部分が障害物となり、敵の攻撃が届かない安全地帯となっている。ここまでたどり着ければ、ほとんどダメージを受けない。

◀「ETAL BASE」にあるこの高い塔の上から攻撃。地形を利用しなければ上位のランカーACに勝つことは難しいぞ。

ここからジャンプ！

▶この位置からブーストジャンプで上昇していき、足場が見えたら前進する。上昇するときにL2ボタンで視点を上に向けていれば、足場を確認しやすくなる。



返しになっている足場に引っかからないように！

塔に登るときに注意したいのが、返し状になっている足場。この足場に向かって上昇するわけだが、上昇するときに引っかかってしまう可能性がある。この返し状になっている塔の足場に引っかからないようにするには、塔からちょっと離れたところから上昇していくといい。ちなみに敵は、この返しに引っかかって上には昇ってこれない。

▲視点を上に向けておけば、引っかからずに上昇できる。

敵ミサイル対策用にデコイを装備

敵が遠距離攻撃用のミサイルを装備している場合、上昇中にミサイル攻撃を受けてしまう可能性がある。上昇中にミサイル攻撃を受けると、足場にたどり着く前にエネルギーゲージがなくなり、オーバーヒートになってしまう。敵がミサイルを装備している場合は、ミサイル対策用のインサイド「デコイ」を射出しながら上昇するといいぞ。

▲インサイドの「デコイ」は優先的にミサイルの標的となる。

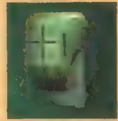
まんが／宮城県　ケリコさん

DPSオススメ

最短必勝ルートの手順を詳しく紹介！

ここでは上のSTEP1～3で紹介しているアリーナ必勝戦法を使って、ゲームスタートから実際にアリーナを勝ち進んでいく手順を紹介する。とくに「AC」シリーズをプレイしていない初心者は、この戦法を使って、まずACパーツの資金を入手しておくこと。ACをパワーアップさせてからミッションに挑戦すれば、クリア後に機体の修理費や弾薬費で報酬が赤字に……なんてこともなくなるぞ。

①ミサイル［EWM-5602］を購入



最初のミッションとなる「レイヴン試験」。このミッションをクリアしたあと、まずはショップに行こう。ショップでは、バックユニットのレーダーと左腕のレーザーブレードを売却する。そして、バックユニットのミサイル［EWM-5602］を購入。ガレージでこのミサイルを装備したら、さっそくアリーナへ向かおう。

②49位～45位までを撃破

バックユニットとして肩に装備しているミサイルを使って、上の戦法で戦おう。最初はミサイルの威力がないので、敵の破壊に時間がかかってしまい長期戦になるが、ここは我慢すること。

▲地道に攻撃。勝利は確実だ。

「エネ」のミサイル攻撃に注意

「エネ」のミサイル攻撃の対策として、インサイドパーツ「デコイ」［INW-DEC-OOA］を購入。デコイを射出しながら上昇すれば、安全に足場にたどり着くことができるぞ。

AC作成のコツ

さまざまなパーツを組み合わせて自由にACを作れる「AC2」。しかし、パーツの種類が多すぎるため、AC構成のときに迷ってしまう人も多いはず。右ではACを構成するときのポイントとなる要素をピックアップ！　どんなACを作ればいいのか、どうやって作っていけばいいのかなど、迷っている人はチェックしよう。メカニックとしての知識は重要だぞ。

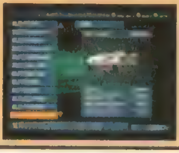
■武器で決める

エネルギー系の武器なら、性能のいいジェネレータは必須。また、たくさんの武器を一度に装備したい、威力のある武器を装備したいという人は、重量級の機体構成がオススメ。

◀武器を選択してからACを構成していく。威力の高い武器は重量があるので、重量オーバーに注意。

■脚部パーツで決める

脚部パーツはAC構成の基本コンセプトを決定する重要なパーツだ。スピード、防御力、特殊性などそれぞれの特徴を理解したうえで、決定していくといいだろう。



◀タンクタイプの脚部。スピードを犠牲にする変わりに耐久力、火力したACを構成できる。

STEP2◉さらに上に昇る

塔の足場にたどりついたら、とりあえずは安全。この場所は、ちょうど返し状になっている足場が障害物となって、下からの攻撃をすべて防いでくれるのだ。しかも、敵が上昇してきても、この足場に引っかかって、ここまでは昇ってくることはできない。エネルギーゲージが回復したら、返し状になっている足場からさらに上昇し、塔の最上部へ移動。その後、R2ボタンを押して視点を下に向けよう。下の足場でも狙い撃ちは可能だが、この位置ならさらに広範囲を見渡すことができるのだ。

▶この足場からさらに塔の最上部を目指して上昇する。

◀この位置からなら容易に敵を捕捉することができる。

STEP3◉✚キーの左右でロックオン

R2ボタンで視点を下に向けたら、使用武器をミサイルに切り替えて、✚キーで左右に旋回しつつ敵をロックオンサイト内に捕捉する（敵の位置はレーダーで確認。視点を下に向けてグルグル回っているだけでも敵を捕捉できる）。捕捉してロックオンしたら、攻撃ボタンを押すだけだ。あとは、誘導ミサイルの自動追尾能力におまかせするしかない。なお、画面右のヒットマークでこちらの攻撃の成否を確認できるぞ。

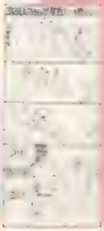
▲ロックオンしたら攻撃する。あとはミサイルがヒットするのを祈るだけだ。

時間がかかりそうなら一度あきらめよう

敵はこちらの行動（左右どっち回りで旋回してロックオンしようとしているのか）を知っているため、動きの速い敵を相手の場合だと非常にロックオンしづらい。ロックオン中に□ボタンを押しっぱなしにしておけばロックオンと同時に攻撃できるので、なかなか捕捉できないという人はこのテクニックを使おう。なお、この方法を使ってもロックオンできない場合は、一度あきらめたほうがいいだろう（5分程度で判断）。やり直せばロックオンしやすくなることもあるので覚えておこう。

◀□ボタンは常に押しっぱなしの状態にしておく。

▶ロックオンと同時にミサイル発射。逃がすな！



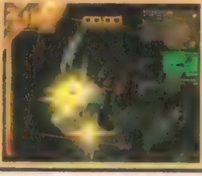
まんが／東京都　鴨井さやかさん

③ [ZWM-M24／IMU]を購入

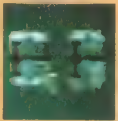
45位の「エネ」を倒したら、ショップに行き右手武器、ミサイル×2、デコイを売却する。そして、さらに強力なミサイル、[ZWM-M24/IMU]を購入する。このミサイルは発射後に分裂する多弾頭タイプなので、迎撃されにくいのが特徴だ。ガレージで装備したら再びアリーナへ向かおう。

④ 44位～41位までを撃破

ここからも対戦フィールド、戦法などは変わらない。ミサイルの攻撃力が高いので、45位までの戦闘に比べれば短時間で決着がつく。3～4発のミサイルが残っているうちに勝利できるはず。



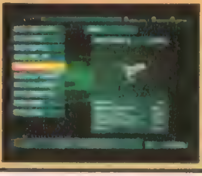
⑤ [EWX−VLS241]を購入



41位のランカーを倒したら、装備している多弾頭ミサイル［ZWM-M24/IMU］をショップで売却して、両肩武器のバックユニット［EWX-VLS241］を購入する。なお、このミサイルも射出後に分裂する多弾頭タイプで、しかも2発同時に発射するのだ。ガレージで装備したらアリーナへ向かおう。

⑥ 40位以降はほかの装備を強化

ここからは順位を上げつつACをパワーアップさせていこう。なお、特定のランカーに勝利することで送られてくるメールもこまめにチェックすること（読むことでパーツを入手できる）。



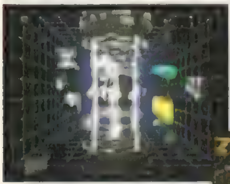
隠し要素編

まだまだこんな要素が!『AC2』の隠し要素を紹介!!

ここでは、ミッションで入手可能な隠しパーツを含む隠し要素を大公開 ゲームを一度クリアした人も、さらに遊び尽くすためにチェックしよう!

◉多額の借金で「強化人間」に!!

借金が50000クレジットになると、特殊効果を持った「強化人間」になる(ゲームを1度もクリアしていないデータでのプレイ時のみ)。「強化人間」になると、それまでクリアしたミッションや、アリーナでの記録は抹消され、スタート時の状態になる(購入したパーツは引き継がれる)。また、「強化人間」レベルは1～5まであり、借金が50000クレジットになるごとにレベルは上昇する。ちなみに、ここで最強の「強化人間」の作り方を紹介。まず、P.46～P.47で紹介しているアリーナ必勝法で1位になる。稼いだお金をすべて使ってショップに売っているパーツを購入したら、ワザと「強化人間」になる。これをくりかえしていけば、パーツをすべて入手した状態で「強化人間」になれるのだ。



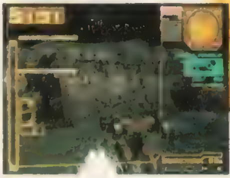
▲このムービー後「強化人間」になることができる。初心者を救済する要素なのだ。

▶空中でも強力なキャノンを発射可能。また、○+×ボタンでブレード光波を発射できるぞ。

強化人間レベル	効果
レベル1	レーダーを装備しなくてもレーダーの効果(グリッド)を持っている状態になる
レベル2	ブレード使用時に遠距離攻撃可能なレーザー光波を発射できるようになる
レベル3	敵の攻撃や溶岩などの地形による熱の影響が通常の半分(2分の1)になる
レベル4	人型2脚、逆脚でも、しゃがまずにキャノンを発射可能(空中でも撃てる)になる
レベル5	ブースター使用時に発生するエネルギーゲージの減少が2分の1になる

◉リミッター解除でエネルギーゲージが一定時間消費しない

ミッションやアリーナ、対戦中にL2、R2ボタンを押しながらR3ボタンを押すと、画面左に「LIMITER RELEASE」(システムエラー)と表示され、数分間エネルギーが消費しなくなる。エネルギー系の武器でも連射可能になり、オーバードブーストも使い放題となるのだ。しかし、効果は一定時間の間だけ。その後、システムエラーが回復すると、数分間エネルギーゲージが回復しない。



▲◀オーバードブーストで、数分間飛び続けることも可能だが、使いどころが難しい。

◉ランカーACのエンブレムデータを入手

ランカーACのプロフィールが表示されている画面で、スタートボタンとセレクトボタンを同時に押すと、そのランカーACのエンブレムデータを入手することができるぞ。もちろん入手したエンブレムは、自分のACに貼りつけることが可能(エンブレムエディットで修正可能)。ただし、アリーナで挑戦して勝利したことのあるランカーACでなければ、エンブレムは入手できないので注意すること。

▲ACプロフィール画面で、スタートボタンとセレクトボタンの同時押しで入手可能。

わかりにくい場所にある8つの隠しパーツの入手場所はココだ!

DOX-ALM

ロックオンシステムの要、FCSパーツ。最大ロック数は4つで、「WIDE&SHALLOW」の範囲重視タイプ。初心者にはオススメのFCSパーツだ。

ミッション■機密情報保守

エレベータのある部屋の手前の通路から、左に向かったところにある部屋。隠しパーツはその部屋にあるコンテナの下、通気口の中にある。通気口に入るには、まず入口にあるコンテナを破壊しなければならないぞ。コンテナを破壊したら、通気口の入口を破壊して中に入ろう。なお、この部屋の扉は、ヘッドパーツのハッキングレベルが4以上でなければ開けることができない(レベルが足りないと「ロック解除不能」とメッセージが出る)ので注意しよう。

EHD-GN-92

防御力を重視させた重装タイプのヘッドパーツ。レーダーや、マップシステムを搭載していないので、このヘッドパーツを装備するときは注意。

ミッション■地上部隊要撃

隠しパーツは橋の上のスタート地点からさらに北へと進み、向こう岸の橋の付け根の下(いわゆる橋の下)に落ちている。パーツを取りに行くには、ブースターを調節して使い、落ちないように注意しなければならない。また、橋の左右は作戦領域ギリギリなので、橋から降りるときに離脱しないように気をつけること。なお、途中でエネルギー切れになるようなら、今回紹介しているリミッター解除の裏技を使おう。こうすれば安全に入手できる。

そのほかの隠しパーツ入手場所

●ZRL-774/WH【入手場所 ACテスト】:バイオセンサーを搭載したレーダーパーツ ACテストの部屋にある天井の中央には、破壊可能な場所(色の違う8角形の部分)が存在する パーツはその天井の隠し通路を通って、さらに上の部屋にある。●BEX-BB210【入手場所 輸送列車護衛】:緊急後退が可能になるバックブースター。一定時間(↗)

まんが/大阪府 ナオサさん

LS-MOONLIGHT-AG

レーザーブレードの中でも最大の攻撃力を誇るが、使用時のエネルギー消費量が多いのが難。装備するなら高性能のジェネレータは必須となる。

ミッション■遭難者救出

スタート地点となる最初の部屋（ディソーダーが多数出現している部屋）から北にある長い通路の中央あたりに、隠しパーツが隠されている部屋の入口がある。通路の中央まで動く床に乗って進むと、ほかとは色が違う床が見えてくるので、すぐにわかるハズ。そこを破壊すると、下の隠し部屋へ続く通路が出現。隠しパーツはその部屋の奥に落ちているぞ。なお、この部屋の中は暗いので、パーツを入手したあとは、一度マップを見て出口を確認しよう。

KARASAWA-MK II

前作に登場した名銃[KARASAWA]の後継機。エネルギー系タイプの武器としては最高ランクの部類に入る。オプションパーツでさらに強化も可能だ。

ミッション■地上兵器進攻阻止

隠しパーツは、スタート地点からまっすぐ進んで、少し左にいったところにある岩場のあたりに落ちている。パーツがある場所が、作戦領域ギリギリなので、探しているときに領域オーバーにならないように注意すること。また、スタート地点の前方には大型移動兵器「SRBIA」が出現している。この「SRBIA」を一定時間内に撃破することがミッションの目的となっているので、スタート直後にオーバードブーストを使い、素早くパーツを入手すること。

SP-BLS

オプションパーツ。装備することで、ブレードの攻撃力&シールドの防御力が強化される。ブレードを装備する場合は、一緒に装備したい一品。

ミッション■輸送コンテナ破壊

スタート地点から東にある谷には、輸送機が墜落している。隠しパーツはその輸送機の残骸から、さらに北に進んだところの壁の穴の中に隠されている。なお、壁の穴は輸送機の残骸(翼部分)によって隠されているうえ、吹雪のためさらに見えにくくなっているので見落とさないように注意すること。また、このミッションは一定時間経過すると敵MT部隊が出現する。隠しパーツは敵がいない安全な内に、先に入手しておいたほうがいいだろう。

ZES-99/MIRROR

左腕に装備することができるシールドパーツ。シールドの効果範囲を狭めたピンポイントタイプで、一定方向に対する防御力は高い。

ミッション■地下鉄道路調査

ディソーダーが出現する地下鉄道路から、北へ進んだところにある行き止まりの部屋。この部屋の天井には、床と同じように破壊することができる部分が存在する。隠しパーツは、この天井を破壊した場所にある通路上に落ちているぞ（ミッションをクリアするには下の床を破壊して進む）。L2ボタンで視点を上に向け、下から天井を攻撃して入口を破壊。そして隠し通路へとジャンプしよう（敵がいないので、リミッター解除の裏技を使うといい）。

ZWX-F04/ORBIT

両肩に装備する武器で、超小型自律兵器を最大４機射出する。自動的にロックオンして攻撃を行うので、見た目もカッコイイ。一度は使ってみよう。

ミッション■ジオシティ制圧

隠しパーツは、スタート地点から北東（中央のジオマトリクス本社ビルから見て北東）にあるビル群の中、道路（白線のある道路）の上に落ちている。ビル群は迷路のようになっているので、迷わないように注意。ブーストジャンプで上空からパーツを探したほうがいいだろう（その際、敵の攻撃には十分注意すること）。なお、このミッションは2機の特殊部隊ACを破壊すると終了となってしまう。ACを攻撃するよりも先に、隠しパーツを入手しよう。

HOY-BV2500

ACの動力源であるジェネレータパーツ。コンデンサ容量は大きいが、重量もあるのが難点。しかし、タンクタイプなら間違いなくコレがオススメ。

ミッション■レオス・クライン排除

軌道エレベータ「ラプチャー」の中枢の、動力区画部（クラインが待ち構えている部屋）より手前の通路の途中。隠しパーツはその西側の部屋にあるぞ。なお、この部屋の扉は、ヘッドパーツのハッキングレベルが4以上でないと、開けることはできないので注意すること。また、部屋の前の通路には、たくさんの浮遊機雷が仕掛けられている（ほかの通路にもある）。オーバードブーストで一気に突き抜け、通路上にある機雷を爆発させてしまうのも手だ。

まんが／京都府　緋月紫苑さん

経過すると出現する輸送列車の後ろから２両目に積まれている　●ZBT GEX-/3000【入手場所　レーダー基地侵入】：出力を調節したパワー重視タイプのブースター　後半、レーダー基地の東側にある倉庫（６つある倉庫の内崖側から見て左側）に隠されている。●EWM-S612【入手場所　レーダー基地破壊】：最大12発まで連続発射可能なミサイル。入手場所は［ZBT-GEX-/3000］と同じ。

PS ペルソナ2 罰

●発売日／2000年6月29日●価格／¥6,800
●メーカー／アトラス
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）

©ATLUS 1996,1999,2000

何かと役立つデータ＆隠し要素を凝縮してお届け!!

噂を流すことでゲームの展開が変化するRPG『ペルソナ2』シリーズの完結編となる『ペルソナ2 罰』（以下、『罰』）の攻略情報をお届けしよう!! 本誌攻略記事でも反響を呼んだ隠しペルソナ「ハスター」入手法をはじめ、合体魔法一覧や超充実のペルソナリスト、さらに「しらいし」の人捜しポイントなど、お役立ち情報をピンポイントでまとめて紹介するぞ。初めて『罰』に触れる人も、これから2周目という人も、このデータさえあれば快適度アップ!!

雑誌懸賞品リスト

以下は雑誌懸賞によって入手できるアイテムの一覧だ。各表は流す噂に対応していて、リストAは「武器が当たる」を流した場合。Bは「アクセサリが当たる」、Cは「本物の防具が当たる」、Eは「特殊なアイテムが当たる」、Dは「マジックカードが当たる」を流した場合となっている。なお、表の中で※印のついた懸賞品は、海底神殿をクリアしたあとで追加されるぞ。

◀当選確率は、舞耶のLUCと雑誌の応募冊数をもとに決められるのだ。

リストA

—	ギブアンドブレイク
※	ギャンブラー
—	グリーディ
※	スパイラルネメシス
—	バイパー
※	バンパイア
—	フューチャーウォー
※	妙法村正
—	ライフフォース

リストB

—	アジャストメントギア
※	アナザライト
※	大巧の指輪
※	オールラウンドピアス
—	純白の鉢巻き
—	シンクロナイズギア
—	スピリットソース
※	ソルヴィングオーブ
※	ハッダペンダント
—	ポリスグローブ
—	ミューテーションギア
※	リングジアドマイアラ

リストC

※	アキレウスの具足
※	エンジェルレッグ
※	オーロラの鎧
※	輝くたてがみ
※	風読の兜
※	ゴッデスレッグ
—	大自然の衣
—	ハイドマント
—	魔導草履
—	ミスティックヘルム
※	錬磨の面具

リストE

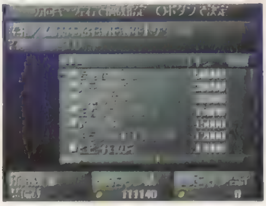
—	アイテムブリーダー
—	アウェイクン
—	暗黒の勾玉
※	オブシディアン
※	核爆の勾玉
—	激震の勾玉
—	激流の勾玉
—	神聖の勾玉
—	ダマスクス鋼
—	ディスガイズグッズ
※	ビヨンダイト
—	開扉の実
—	宝玉輪
—	暴風の勾玉
—	メディカルパウダー
—	ヤマタノドリンク
—	四次元消しゴム
—	烈火の勾玉

リストD

—	エストマカード
※	核爆のカード
※	核烈のカード
※	神光のカード
※	犠牲のカード
—	クライバカード
※	激雷のカード
※	激震のカード
※	激流のカード
※	極寒のカード
※	重圧のカード
※	祝福のカード
※	全快のカード
—	タルカジャカード
※	力鏡のカード
—	ディアラマカード
—	バルザックカード
—	フレイラカード
※	暴風のカード
※	魔鏡のカード
—	マハアクエスカード
—	マハガルーラカード
—	マハマグナスカード
—	マハラギオンカード
—	マフーイカード
※	万波のカード
—	メギドラカード
—	メディアカード
—	メディラマカード
—	ラクカジャカード
—	リカームカード
※	烈火のカード

カジノ景品

カジノの景品は、カジノが初めてプレイできるようになったときと、岩戸山をクリアしたあとで内容が変化する。どのように変化するかは省略させてもらうが、景品の中には特殊ペルソナを召喚できる「素札」も用意されるようになるので要チェック!! また、カジノでは期間限定で特殊なイベントも発生する。ちょっとしたごほうびも用意されているので、気になる人はこまめに足を運んでみるといいだろう。なお、表中のアイテム※1は南条が仲間になっている場合、※2はエリーが仲間になっている場合にのみ入手可能となっている。しっかり、チェックしておこう。



▲コインの必要枚数が多いほど、レアアイテムだと思って間違いない。

景品名	コイン
AGIカード	2500
LUCカード	2500
STRカード	2500
TECカード	2500
VITカード	2500
明けの明星(※1)	50000
[illegible]	800
告発者の日記(※2)	50000
ステュクス	10000
ソルヴィングオーブ	6000
ダマスクス鋼	6000
チューインソウル	300
ディスガイズグッズ	300

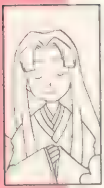
景品名	コイン
生命のネックレス	15000
ヒヒイロカネ	12000
武将の駒	15000
宝玉輪	2500
政宗の眼帯	20000
マッスルドリンコ	500
水蓮の花弁	18000
ミスリル銀	6000
ミラクルオブジェクト	12000
メディカルパウダー	300
ヤマタノドリンク	500
リカームカード	3500

しらいし：尋ね人一覧

右ページでも紹介している「しらいしの噂」を流すと、人捜しというミニイベントが発生する。このイベントは、依頼された人物を捜し出し、名前を言い当てればクリアというモノ。依頼はストーリー進行に応じて次々と増え、最終的には20件近くにもなるぞ。店内にはヒントをくれる情報屋もいるが、報酬の何割かを払わなければならない。ここでは、金欠パーティを救うべく、人物ごとの捜索ポイントをまとめてみた。表中の人物は、それぞれに対応した場所のどこかに潜んでいるぞ。ほとんど正解のようなものだが、必ずしも見つけやすい場所にいるわけではないので要注意。中には、最強武器に関わる人物もいるらしいが…。

▲見あたらないと思ったら、TV局の受付嬢が!? 根気と根性で見つけよう。

人名	場所
ホンタリョウイチ	時間城
タナカオサミツ	キスメット出版
ムラタタクヤ	カオリ
サツマゴンゾウ	ムー大陸
スズキユウイチ	がってん寿司
キムラヤヨイ	パバラチャ
ハンフリー	パラベラム
シミズショウイチ&タナカシズエ	トニーの店
ナガセタイチ	富永カイロプラクティック
ヨコヤマケイコ	サトミタダシ夢崎区
クドウサオリ	スマルＴＶ
イイダサトミ	サトミタダシ港南区
キノシタジュンジ	春日山高校地下室
ニシタニセツ	アラヤ神社
ナカタニケンイチ	クレール・ド・リュンヌ
サイトウジュン	柊サイコセラピー
アサノタクミ	アラヤ神社
マツシタヒロミ	東亜ディフェンス
イケダジュンコ	ビキニライン

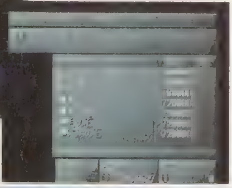


まんが／石川県 AYAMEさん

珠閒瑠ジニー　相性占い一覧

珠閒瑠ジニーの相性占いでは、6つの質問（YESかNO）の答え方によって相性の良いキャラが決まる。相性の良いキャラがショップの店主の場合、そのショップの商品が割引きされるのだ。そこで、ショップが解答にくる答え方をここではまとめてみた。武器や防具、宝石などの高価なアイテムも、コレで安く買うことが可能に！　表を参照して、安くしたいショップが結果にくる解答を答えるようにしよう。なお、表は左から質問の解答（左から右の順番で出題）、それによる結果（安売りされるショップ）を表記している。

質問の解答						相性の良いショップ
Y	Y	Y	Y	Y	Y	サトミタダシ(青葉区)
Y	Y	N	Y	Y	Y	がってん寿司
Y	Y	N	Y	Y	N	サイコセラピー
Y	Y	N	N	Y	N	日焼けサロン
Y	N	Y	Y	Y	Y	パラベラム
Y	N	Y	N	N	Y	トニーの店
Y	N	N	Y	N	N	ロサカンディータ
N	Y	Y	Y	Y	Y	パパラチャ
N	Y	Y	N	Y	Y	東亜ディフェンス
N	Y	N	N	Y	N	時間城
N	Y	N	N	N	Y	カオリ
N	Y	N	N	N	N	クレール・ド・リュンヌ
N	N	Y	Y	Y	Y	赤提灯しらいし
N	N	Y	Y	Y	N	エボニー
N	N	Y	Y	N	N	Wスラッシュ
N	N	Y	N	Y	N	Mr.富
N	N	N	Y	Y	Y	ジョリーロジャー
N	N	N	Y	N	Y	ピースダイナー
N	N	Y	N	N	Y	エテーリア

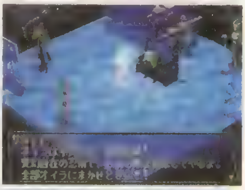


▼パパラチャのように、商品の値段がハンパじゃなく高いと効果も大きい。

▲質問の解答を間違えたときは、もう一度料金を払ってやり直せる。

FOOLペルソナ

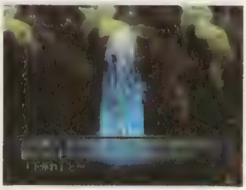
『罪』でも登場した幻のタロットカード「FOOL」が今作でも存在する。このカードを使えば、FOOLのアルカナ属性を持つペルソナを召喚することができるぞ。FOOLペルソナは、いずれも能力が高く、使える魔法も強力かつ便利なものばかりだ。ただ、入手方法に関する詳細は不明。そのヒントは、悪魔とのコンタクトにあるらしい。いろいろ試して、入手方法を探してみよう。



▶FOOLペルソナの能力は未知数。その真価はキミの目で確かめよう！

隠しペルソナ「ハスター」

まず、青葉区にあるWスラッシュに行き、店の中にいるワンロン占いマニアの女の子に話しかける。そして、「イアイアハスタア」と入力すると、キスメット出版（舞耶の机の横）に郵便物が届くぞ。調べるとマテリアルカードを入手でき、これを使ってハスターを召喚できるのだ。また、ハスター召喚後、平坂区のある場所ではビヤーキーとのペルソナトークが発生。このイベントでは、「黄金の蜂蜜酒（エストマと同じ効果）」をもらえるぞ。



▲レベルが高いので、召喚できるのはゲーム後半になるだろう。

KEY WORD
イアイアハスタア

噂入手方法一覧

ここでは、ストーリーの流れに合わせて、入手できる噂の一覧を掲載。下の表は、左から順番に各噂の「入手時期」、「入手場所」、「噂を聞ける人物」、「内容」となっている。特に、噂の入手時期は要チェック。そのタイミングを逃すと二度と聞けないので、くれぐれも注意しよう。また、ここに掲載している以外にも、数多くの噂が存在する。それらを見逃さないためにも、イベントが進むごとに噂屋や街の人々と会話するクセをつけよう。

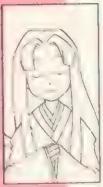
噂入手時期	噂入手場所	人物	内容
七姉妹学園クリア後	がってん寿司	トロ	時間城でマジックカードが販売開始
	がってん寿司	トロ	時間城でカードを複製してくれる
	Wスラッシュ	投稿者	本物の防具を売っている
森本病院クリア後	がってん寿司	トロ	月刊バトルマスターで本物の武器が当たる
	Wスラッシュ	投稿者	月刊バトルマスターで本物の防具が当たる
	ジョリーロジャー	マスター	月刊バトルマスターでアクセサリが当たる
港南署(克哉が仲間になる)	ラーメンしらいし	トクさん	東亜ディフェンスで特殊な武器が販売開始
	ジョリーロジャー	マスター	東亜ディフェンスで特殊な防具が販売開始
パラベラム(牧村確保イベント後)	ラーメンしらいし	トクさん	ラーメンしらいしで「人捜し」が可能になる
	ラーメンしらいし	トクさん	別冊ミラクルで特殊なアイテムが当たる
	ピースダイナー	チカリン	別冊ミラクルでマジックカードが当たる
	ピースダイナー	チカリン	トニーの店で特殊アクセサリが販売開始
	ジョリーロジャー	マスター	トニーの店で特殊アイテムが販売開始
	ラーメンしらいし	トクさん	ムー大陸がカジノになり、ポーカーが有利
	ピースダイナー	チカリン	ムー大陸がカジノになり、ブラックジャックが有利
	Wスラッシュ	投稿者	ムー大陸がカジノになり、スロットが有利
ゾディアック攻略中	ゾディアック1F	女性客	ゾディアックの構造が変化する
ゾディアッククリア後	青葉公園路上	通行人	青葉公園の花と話せるようになる
	がってん寿司	トロ	ファンタジーワールドで本物の武器が当たる
	ラーメンしらいし	トクさん	ファンタジーワールドで本物の防具が当たる
	ピースダイナー	チカリン	ファンタジーワールドでアクセサリが当たる
	Wスラッシュ	投稿者	ファンタジーワールドで特殊アイテムが当たる
	ジョリーロジャー	マスター	ファンタジーワールドでマジックカードが当たる
ホテル・プレアデス(南条orエリーが仲間になる)	ジョリーロジャー	マスター	珠閒瑠ジニーで「相性占い」が可能になる
	ラーメンしらいし	トクさん	クレール・ド・リュンヌで防具が販売開始
	エボニー	バーテン	クレール・ド・リュンヌで武器が販売開始
	エボニー	バーテン	エボニーで地図屋が出現する
	エボニー	バーテン	パパラチャで「開発依頼」が可能になる
岩戸山クリア後	ジョリーロジャー	マスター	「相性占い」の対象が増加する
アメノトリフネクリア後	Wスラッシュ	投稿者	クレール・ド・リュンヌが青葉区に移転する
	ジョリーロジャー	マスター	パパラチャが港南区に移転する

まんが／石川県　壱也さん

合体魔法一覧

「罰」では、1回でも使った合体魔法は履歴に登録されて、次回から魔法名を選択するだけで自動的に組み合わせを設定してくれるようになっている。

合体魔法名	相性	発動条件	効果
灼熱獄炎	火炎	①アギ系魔法→②火炎系魔法	敵1体に大ダメージを与える
タワーインフェルノ	火炎	①疾風系魔法→②地変形魔法→③火炎系魔法	敵1体に特大ダメージを与える
ロワゾー・ド・フー	火炎	①火炎系魔法→②地変系魔法→③マハラキ	敵全体に大ダメージを与える
メガブレイズ	火炎	①火炎系魔法→②地変系魔法→③マハラキオン	敵全体に大ダメージを与える
メルトダウン	火炎	①火炎系魔法→②地変系魔法→③マハラギダイン	敵全体に特大ダメージを与える
メガロファイア	火炎	①火炎系魔法→②万能系魔法→③デッドリーバーン	敵全体を「瀕死」にする
妖雲水落	水撃	①水撃系魔法→②水撃系魔法	敵1体に大ダメージを与える
ハイドロブースト	水撃	①地変系魔法→②疾風系魔法→③水撃系魔法	敵1体に特大ダメージを与える
疾駆水爪破	水撃	①水撃系魔法→②疾風系魔法→③マハアクア	敵全体に大ダメージを与える
タイダルウェイブ	水撃	①水撃系魔法→②疾風系魔法→③マハアクエス	敵全体に大ダメージを与える
ペインスプラッシュ	水撃	①水撃系魔法→②疾風系魔法→③マハアクダイン	敵全体に特大ダメージを与える
メイルストローム	水撃	①水撃系魔法→②万能系魔法→③アクアリータイド	敵全体を「瀕死」にする
龍飛天翔	疾風	①疾風系魔法→②疾風系魔法	敵1体に大ダメージを与える
かまいたち	疾風	①火炎系魔法→②水撃系魔法→③疾風系魔法	敵1体に特大ダメージを与える
真空波	疾風	①疾風系魔法→②水撃系魔法→③マハガル	敵全体に大ダメージを与える
マキシテンペスト	疾風	①疾風系魔法→②水撃系魔法→③マハガルーラ	敵全体に大ダメージを与える
ギガサイクロン	疾風	①疾風系魔法→②水撃系魔法→③マハガルダイン	敵全体に特大ダメージを与える
ストームナイトメア	疾風	①疾風系魔法→②万能系魔法→③ツインクルネビュラ	敵全体を「瀕死」にする
尖鋭奇岩	地変	①地変系魔法→②地変系魔法	敵1体に大ダメージを与える
ストーンライズ	地変	①水撃系魔法→②火炎系魔法→③地変系魔法	敵1体に特大ダメージを与える
ランドスパーク	地変	①地変系魔法→②火炎系魔法→③マハマグナ	敵全体に大ダメージを与える
クラッグファング	地変	①地変系魔法→②火炎系魔法→③マハマグナス	敵全体に大ダメージを与える
ラストクエイク	地変	①地変系魔法→②火炎系魔法→③マハマグダイン	敵全体に特大ダメージを与える
ヘルテザート	地変	①地変系魔法→②万能系魔法→③大地の怒り	敵全体を「瀕死」にする
アイスブラスト	氷結	①氷結系魔法→②氷結系魔法	敵全体に大ダメージを与え「氷結」にする
アイスクラッシュ	氷結	①氷結系魔法→②万能系魔法→③ダイヤモンドダスト	敵全体に大ダメージを与え「氷結」にする
アイスジハード	氷結	①氷結系魔法→②万能系魔法→③リリーズジェイル	敵全体に特大ダメージを与え「氷結」にする
サンダーブラスト	電撃	①電撃系魔法→②電撃系魔法	敵全体に大ダメージを与え「感電」にする
サンダークラッシュ	電撃	①電撃系魔法→②万能系魔法→③雷の洗礼	敵全体に大ダメージを与え「感電」にする
サンダージハード	電撃	①電撃系魔法→②万能系魔法→③ガーディアンハンマー	敵全体に特大ダメージを与え「感電」にする
ヒートブラスト	核熱	①核熱系魔法→②核熱系魔法	敵全体に大ダメージを与える
ヒートクラッシュ	核熱	①核熱系魔法→②万能系魔法→③ヒートカイザー	敵全体に大ダメージを与える
ヒートジハード	核熱	①核熱系魔法→②万能系魔法→③ニュークリアミサイル	敵全体に特大ダメージを与える
ゴッドハンド	万能	①万能系魔法→②ハイプレッシャー	敵全体に大ダメージを与える
メテオクラッシュ	万能	①火炎系魔法→②地変系魔法→③アステロイドボム	？？？？？？？？？？？？？？？？？？？？？？？
パンテオン	万能(神聖)	①神聖系魔法→②万能系魔法→③ヒエロスグリュペイン	敵全体に大ダメージを与える
パンデモニウム	万能(暗黒)	①暗黒系魔法→②万能系魔法→③カオスエレメント	敵全体に大ダメージを与える
サラマンダー	火炎	①????→②精霊召喚	敵全体に術者LVによるダメージを与える
ウンディーネ	水撃	①????→②精霊召喚	敵全体に術者LVによるダメージを与える
シルフ	疾風	①????→②精霊召喚	敵全体に術者LVによるダメージを与える
ノーム	地変	①????→②精霊召喚	敵全体に術者LVによるダメージを与える
キングフロスト	氷結	①????→②精霊召喚	敵全体に術者LVによるダメージを与え「氷結」にする
タケミカヅチ	電撃	①????→②精霊召喚	敵全体に術者LVによるダメージを与え「感電」にする
ヒノカグツチ	核熱	①????→②精霊召喚	敵全体に術者LVによるダメージを与える
ハチマン	万能	①????→②精霊召喚	敵全体に術者LVによるダメージを与える
原子破壊	無視	①火炎系魔法→②水撃系魔法→③万能系魔法	敵1体を高確率で「瀕死」にする
ブラックホール	無視	①疾風系魔法→②暗黒系魔法→③クラダイン	敵全体を高確率で「瀕死」にする
ギンヌンガ・ガップ	？？？	①火炎系魔法→②氷結系魔法→③大地の怒り	？？？？？？？？？？？？？？？？？？？？？？？
悪魔のスロット	無視	①闇の審判→②光の裁き→③悪魔の微笑み	敵全体か味方全体に威力の変わるダメージを与える
死神のルーレット	無視	①神聖系魔法→②暗黒系魔法	敵味方全体のうち1体を「瀕死」にする
オール1	無視	①ムドオン→②ハマオン	敵味方全体のHPを1にする
ローエンドブレイカー	無視	①ザンマ→②神聖系魔法	敵味方全体の中で最もレベルの低いユニットを「瀕死」にする
ハイエンドクラッシュ	無視	①ザンマ→②暗黒系魔法	敵味方全体の中で最もレベルの高いユニットのHPを1にする
ワンダーストーリー	―	①トラフーリ→②暗黒系魔法	敵全体がお金を落として逃走する
マハタルカジャ	―	①タルカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の物理攻撃力を上げる
マハラクカジャ	―	①ラクカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の物理防御力を上げる
マハマカカジャ	―	①マカカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の魔法攻撃力を上げる
マハサマカジャ	―	①サマカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の魔法防御力を上げる
マハスクカジャ	―	①スクカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の素早さを上げる
クラシックメロディー	神経	①ドルミナー→②癒しの調べ	敵全体を高確率で「睡眠」にする
魅惑のメロディー	精神	①マリンカリン→②癒しの調べ	敵全体を高確率で「魅惑」にする
カゲキなメロディー	万能	①バルザック→②癒しの調べ	敵全体を高確率で「狂暴」にする
ディアマイ	―	①ディア→②慈愛の祈り	味方1体の行動ごとにHPを少し回復する
メディアマイ	―	①メディア→②慈愛の祈り	味方全体の行動ごとにHPを少し回復する
パナケイアの祝福	―	①パトラ→②ディア→③リカーム	味方全体の「瀕死」以外の状態異常を回復する
ファーストエイド	―	①リフレッシュリング→②リカームドラ	味方1体が「瀕死」になっても1回だけ復活する
火炎撃	剣撃(火炎)	①火炎系魔法→②一文字斬り	敵1体に炎の刃で大ダメージを与える
狂焔乱舞	剣撃(火炎)	①火炎系魔法→②利剣乱舞	敵全体に炎の刃で大ダメージを与える
疾風斬	剣撃(疾風)	①疾風系魔法→②一文字斬り	敵1体に風の刃で大ダメージを与える
烈風乱舞	剣撃(疾風)	①疾風系魔法→②利剣乱舞	敵全体に風の刃で大ダメージを与える
氷結刃	剣撃(氷結)	①氷結系魔法→②剛切断	敵1体に氷の刃で大ダメージを与える
霜剣乱舞	剣撃(氷結)	①氷結系魔法→②ヒートウェイブ	敵全体に氷の刃で大ダメージを与える



まんが／石川県 ちくないさん

合体魔法リストの見方

表のデータは左から、合体魔法名、相性、発動条件、効果となっている。データはすべて、ゲーム中の表記に準じている。なお、一部の合体魔法には公開不可の噂魔法や特殊魔法が含まれるため、やむを得ずふせた。これらに関しては、カジノで手に入る「ソルヴィングオーブ」を使って自力で調べてほしい。

合体魔法名	相性	発動条件	効果
地雷断	剣撃(電撃)	1電撃系魔法→2剛切断	敵全体に雷の刃で大ダメージを与える
雷霰乱舞	剣撃(電撃)	1電撃系魔法→2ヒートウェイブ	敵全体に雷の刃で大ダメージを与える
ライトスマッシャー	剣撃(神聖)	1神聖系魔法→2剣撃系特殊物理	敵1体に大ダメージを与え「瀕死」にする
ダークセイバー	剣撃(暗黒)	1暗黒系魔法→2剣撃系特殊物理	敵1体に大ダメージを与え「瀕死」にする
マスルシュート	飛具	1マフーイ→2飛具系特殊物理	敵1体に大ダメージを与え「魔封」にする
ハニーコウム	飛具	1飛具系特殊物理→2飛具系特殊物理→3飛具系特殊物理	敵全体に大ダメージを与える
毒ひっかき・改	打撃(無視)	1ポイズマ→2ひっかき	敵1体に中ダメージを与え「猛毒」にする
マヒひっかき・改	打撃(無視)	①ドルミナー→②ひっかき	敵1体に中ダメージを与え「睡眠」にする
天馬流星烈拳	打撃	1疾風系魔法→②ソニックパンチ	敵1体に大ダメージを与える
オクトパシーフィスト	打撃	1打撃系特殊物理→2打撃系特殊物理→3打撃系特殊物理	敵1体に特大ダメージを与える
邪毒針・改	投具(無視)	1ポイズマ→2九十九針	敵1体に中ダメージを与え「猛毒」にする
夢見針・改	投具(無視)	1ドルミナー→2九十九針	敵1体に中ダメージを与え「睡眠」にする
毒かみつき・改	戦技(無視)	1ポイズマ→2かみつき	敵1体に中ダメージを与え「猛毒」にする
マヒかみつき・改	戦技(無視)	1ドルミナー→2かみつき	敵1体に中ダメージを与え「睡眠」にする
トリプルチャージ	戦技	1戦技系特殊物理→2戦技系特殊物理→3戦技系特殊物理	敵1体に大ダメージを与える

ペルソナリスト

ここでは、LV60までの範囲で降魔できるペルソナのデータを紹介しているぞ。キャラごとの消費SPを参考に、相性の良いペルソナを使って戦おう。

ペルソナ名	LV	アルカナ属性 / 必要タロット	攻撃	防御	魔攻	魔防	消費SP(舞/う/克/パ/南/エ/達)	特徴 / 帰還アイテム
			所持魔法					
イシス	62	MAGICIAN	200	206	171	176	29/59/×/39/29/29/39	魔法攻撃を反射 物理攻撃に弱い
		248	マグダイン/メパトラ/マカラカーン/ジオダイン/マハマグダイン/フレイダイン					メギドラカード
マナナン	55	MAGICIAN	190	181	154	158	26/51/×/34/26/26/34	水撃系を反射/火炎系に弱い
		220	アクアダイン/バルザック/マカカジャ/ヒートウェイブ/フィアトレント					マカカジャカード
アベノセイメイ	49	MAGICIAN	169	163	137	141	23/47/×/31/23/23/31	魔法攻撃を反射/物理攻撃に弱い
		196	夢見針/封魔の御札/ハマオン/サマカジャ/グラダイン/精霊召喚					アギダインカード
アグリッパ	34	MAGICIAN	115	118	97	101	18/36/×/24/18/18/24	魔法攻撃に強い/物理攻撃に弱い
		136	ポイズマ/アギラオ/呪いの言葉/メギド/アギダイン					マハラギオンカード
テング	16	MAGICIAN	61	55	50	53	11/23/×/15/11/11/15	疾風系無効/地変系に弱い
		64	マハガル/グライ/イルゾーン/大気の壁/リカーム/利剣乱舞					マハガルカード
スカアハ	64	PRIESTESS	232	214	159	160	29/29/59/59/39/29/39	神聖、暗黒系無効 剣撃、戦技系を反射
		192	ガルダイン/大気の壁/テトラジャ/旋回速弾/メパトラ/旋風陣					ガルダインカード
ハトホル	55	PRIESTESS	187	196	146	150	26/26/51/51/34/26/34	神聖、暗黒系無効
		165	グライパ/誘惑のマズルカ/メディラマ/ハイプレッシャー/エストマ					パトラカード
パールヴァティ	41	PRIESTESS	143	131	114	117	21/21/42/42/28/21/28	神聖系無効/暗黒系に弱い
		123	マハアクエス/コトルディ/水の壁/リフレッシュリング/リカーム/ブフダイン					ヒットポイントソース
シフ	34	PRIESTESS	121	112	87	88	18/18/36/36/24/18/24	疾風系無効 電撃系を反射 地変系に弱い
		102	ジオンガ/テトラジャ/ディアラマ/コトルディ/催眠波/破戒の福音					テトラジャカード
テンセンニャンニャン	27	PRIESTESS	93	87	75	77	16/16/32/32/21/16/21	精神、神経系を反射
		81	九十九針/メパトラ/蜃気楼/夢見針/マリンカリン/メディラマ					メディラマカード
リノク	48	EMPRESS	180	186	112	115	23/23/31/47/47/23/31	地変系を吸収/疾風系に弱い
		144	マハマグナス/蜃気楼/一文字斬り/リフレッシュリング/大地の壁/マグマドロップ					STRカード
セイオウボ	36	EMPRESS	117	129	98	102	19/19/25/38/38/19/25	魔法攻撃に強い 物理攻撃に弱い
		108	ホーリーライト/夢見針/ザンマ/タルカジャ/メギド/高天烈風弾					仙桃
ネメシス	26	EMPRESS	86	104	64	68	16/16/21/32/32/16/21	精神、神経系無効
		78	アクエス/マーベラスダンス/トリプルダウン/ムド/メディア/絶対零度					アクエスカード
アリアンフロッド	15	EMPRESS	69	54	36	36	11/11/14/21/21/11/14	物理攻撃に強い 魔法攻撃に弱い
		45	ザン/一文字斬り/ハマ/ディア/大気の壁/ジオンガ					タマスクス鋼
インドラ	52	EMPEROR	199	178	131	133	33/50/33/25/25/50/25	疾風系無効 電撃系を反射 地変系に弱い
		156	利剣乱舞/ジオンガ/大気の壁/マハガルダイン/ラクカジャ/ジオダイン					ソーマ×10
フラカン	45	EMPEROR	165	159	118	121	30/45/30/23/23/45/23	疾風系を吸収 地変系に弱い
		135	一文字斬り/[illegible]/デカジャ/ヒートウェイブ/旋風陣/ラクカジャ					犠牲のカード
バール	37	EMPEROR	109	121	123	131	25/38/25/19/19/38/19	水撃系を吸収 火炎系に弱い
		111	アクエス/リカーム/メディラマ/[illegible]/[illegible]/メギドラ					リカームカード
マルドゥーク	28	EMPEROR	115	109	62	63	21/32/21/16/16/32/16	火炎系無効 水撃系に弱い
		84	アギラオ/ポズムディ/バルザック/ツインスラッシュ/マハラギオン					アジリティソース
アガートラーム	9	EMPEROR	42	36	27	29	9/14/9/7/7/14/7	地変系に強い 疾風系に弱い
		27	マグナ/コトルディ/一文字斬り/テトラジャ/プリンパ/マハマグナ					武士の心得
ミスラ	53	HIEROPHANT	188	197	128	131	34/34/26/51/26/26/51	水撃系を吸収 火炎系に弱い
		159	毒かみつき/プリンパ/フィアトレント/メギドラ/光子砲					マハラギオンカード
ヤマ	39	HIEROPHANT	144	138	107	111	27/27/20/41/20/20/41	地変、神聖、暗黒系無効
		117	利剣乱舞/コトルディ/マハンマ/マハムド/ポズムディ/闇の審判					マハアクエスカード
ウマヤドノオウジ	23	HIEROPHANT	77	77	62	64	19/19/14/29/14/14/29	飛具、投具系を反射
		69	ドルミナー/ひっかき/プリンパ/ディアラマ/トラフーリ/エストマ					LUCカード
アイゼンミョウオウ	20	HIEROPHANT	80	74	52	54	×/×/×/×/14/×/×	地変、神聖、暗黒系、無効
		—	ハマ/ソニックパンチ/スクカジャ/ホーリーライト/マ[illegible]/マグナス					マハマグナカード
ゲンジョウ	14	HIEROPHANT	44	56	47	52	13/13/10/20/10/10/20	精神、神経系無効
		42	ザン/イルゾーン/メディア/マフーイ/メパトラ/ホーリーライト					マフーイカード
ヴィヴィアン	42	LOVERS	141	135	115	117	42/21/28/×/28/21/28	水撃系無効/火炎系に弱い
		168	ディアラマ/誘惑のマズルカ/ポズムディ/ブフダイン/催眠波/マハアクダイン					激流のカード
ジャックランタン	26	LOVERS	80	92	58	58	32/16/21/×/21/16/21	火炎系を吸収 水撃系に弱い
		104	アギラオ/ドルミナー/マハラギ/悪魔の微笑み/マハラギオン					マハラギオンカード
ジャックフロスト	18	LOVERS	63	54	44	43	24/12/16/×/16/12/16	水撃系無効/氷結系を吸収/火炎系に弱い
		72	ブフ/ソニックパンチ/パトラ/スクカジャ/ブフーラ					ブフーラカード
ロビングッドフェロー	11	LOVERS	41	32	24	23	15/8/10/×/10/8/10	地変系に強い 疾風系に弱い
		44	マグナ/ポイズマ/ドルミナー/蜃気楼/ポズムディ/マハマグナ					マハマグナカード

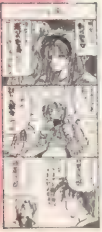
ペルソナリストの見方

表のデータは上の段の左から、ペルソナ名、レベル、アルカナ属性、攻撃、防御、魔法攻撃、魔法防御、消費SP（舞＝舞耶、う＝うらら、克＝克哉、パ＝パオフゥ、南＝南条　エ＝エリー、達＝達哉）、特徴、下段は必要タロット、所持魔法、帰還アイテムとなっている。なお、消費SPで“×”となっているものは、降魔不可だ。

まんが／兵庫県 もやし・ザ・伸縮自在さん

ペルソナ2 罰

ペルソナ名	LV	アルカナ属性	攻撃	防御	魔攻	魔防	[illegible]	特徴
	[illegible]		[illegible]					[illegible]
ピクシー	2	LOVERS	8	8	7	8	9/5/6/・/6/5/6	疾風系に強い 地変系に弱い
		8	ディア ガル コトルディ シオ マハガル メギド					ティアカード
マハーカーラ	59	CHARIOT	239	227	121	120	38/38/29/29/29/×/29	物理攻撃を反射 魔法攻撃に弱い
		236	剛切断 雄叫び テトラカーン ヒートウェイブ 地獄の業火 デスバウンド					打出の小槌
アレス	50	CHARIOT	194	170	108	105	33/33/25/25/25/×/25	火炎系に強い 水撃系に弱い
		200	一文字斬り/ドルミナー/アギダイン/バルザック/ツインスラッシュ					アギダインカード
スサノオ	43	CHARIOT	163	151	86	83	44/44/44/22/44/×/44	物理攻撃に強い 魔法攻撃に弱い
		172	アギラオ/剛切断/パトラ/ヒートウェイブ/ジオダイン/タルカジャ					タルカジャカード
セイテンタイセイ	47	CHARIOT	143	104	98	98	26/26/20/20/20/×/20	火炎、核熱系無効 水撃系に弱い
		140	マハラギオン/コトルディ/一文字斬り/二段突き/サマカジャ/メギド					メギドカード
タラニス	27	CHARIOT	105	96	59	58	21/21/16/16/16/×/16	物理攻撃に強い 魔法攻撃に弱い
		108	ガルーラ 一文字斬り 雄叫び キラーウィンド 体当たり					ガルーラカード
ミノタウルス	15	CHARIOT	54	66	32	33	14/14/11/11/11/×/11	物理攻撃に強い／魔法攻撃に弱い
		60	ソニックパンチ/体当たり/コトルディ/大地の壁/雄叫び					武帝の心得
ヴリトラ	56	STRENGTH	197	194	136	138	×/36/27/27/27/54/36	氷結、電撃、核熱系に強い 打撃、戦技系に弱い
		224	かみつき ポイズンブレス ジオダイン [illegible] オメガクラスタ					激雷のカード
タクシャカ	43	STRENGTH	145	157	102	104	×/28/21/21/21/42/28	精神、神経系無効 電撃系に弱い
		172	消化液 アギラオ 毒かみつき/ファイアブレス/炎の壁/グラダイン					重圧のカード
クエレブレ	29	STRENGTH	101	107	65	65	×/22/17/17/17/33/22	氷結、電撃、核熱系に強い 打撃、戦技系に弱い
		116	かみつき 雄叫び アシッドレイン ブリザードブレス はばたき					VITカード
オトヒメ	21	STRENGTH	60	84	60	65	×/18/14/14/14/27/18	水撃系を吸収 火炎系に弱い
		84	ミラージュブレス 九十九針 アクエス 夢見針 ディアラマ マハアクエス					ディアマラカード
リュウメ	12	STRENGTH	39	54	31	34	×/11/8/8/8/17/11	氷結、電撃、核熱系に強い 打撃、戦技系に弱い
		48	アクア ミラージュブレス コトルディ フリーズブレス ポズムディ サマカジャ					STRカード
キニチ・アハウ	56	HERMIT	203	185	124	121	27/27/36/36/36/27/36	物理攻撃にやや強い 精神、神経系に弱い
		224	マヒかみつき/ファイアブレス/雄叫び/体当たり/フレイダイン					犠牲のカード
ゲンブ	40	HERMIT	130	172	88	92	20/20/20/20/20/20/20	地変系無効 氷結、電撃、核熱系に強い 疾風系に弱い
		160	マヒかみつき 大地の壁 [illegible] ラクカジャ ブフダイン マハブフダイン					ヒランヤ
ビャッコ	33	HERMIT	126	102	68	63	18/18/18/18/18/18/18	水撃、氷結系無効 火炎系に弱い
		132	かみつき/スクカジャ/ブリザードブレス/水の壁/アシッドレイン					陣の背水
グリンブルスティ	28	HERMIT	91	91	68	67	16/16/21/21/21/16/21	物理攻撃にやや強い 精神、神経系に弱い
		112	マグナス まどろみの誘い 雄叫び マハマグナス 電光石火					ノアトゥン
テンホウゲンスイ	22	HERMIT	64	106	55	61	14/14/18/18/18/14/18	地変系無効 疾風系に弱い
		88	マグナ 一文字斬り マグナス ポイズマ 二段突き ラクカジャ					ラクカジャカード
ネコマタ	14	HERMIT	47	44	31	30	11/11/14/14/14/11/14	精神、神経系を反射
		56	ひっかき/マハガル/投げキッス/アクエス/ザンマ					ニャーゴクロー
ヴェルザンディ	65	FORTUNE	170	218	166	167	30/30/40/40/40/30/40	暗黒系無効 神聖系に弱い
		260	グラダイン/ディアラハン/ポズムディ/プリンパ/マカカジャ/光の裁き					重圧のカード
ウルズ	64	FORTUNE	169	205	165	165	30/30/40/40/40/30/40	神聖系無効 暗黒系に弱い
		256	ザンダイン/サマリカーム/メパトラ/マリンカリン/サマカジャ/闇の審判					祝福のカード
ケルベロス	51	FORTUNE	183	168	118	116	24/24/24/24/24/24/24	地変系無効 氷結、電撃、核熱系を反射 疾風系に弱い
		204	ファイアブレス/ディアラハン/かみつき/体当たり/サマリカーム/[illegible]					全快のカード
ヒューペリオン	63	JUSTICE	240	228	150	152	×/×/29/×/×/×/×	火炎、核熱、神聖系無効 水撃、氷結系に弱い
		189	フレアショット 蜃気楼 マハラギダイン トリプルダウン ヒートカイザー・ジャスティスショット					烈火のカード
スカンダ	52	JUSTICE	208	157	113	107	33/33/25/50/25/33/25	物理攻撃に強い 魔法攻撃に弱い
		156	剛切断/スクカジャ/利剣乱舞/テトラカーン/マハラギダイン					マキシテンペスト
グンダリミョウオウ	44	JUSTICE	173	158	111	114	30/30/23/45/23/30/23	火炎、核熱系無効 水撃系に弱い
		132	アギラオ ドルミナー ヒートウェイブ メギドラ 旋回連弾					メギドラカード
マルス	25	JUSTICE	94	91	70	73	20/20/15/30/15/20/15	火炎系に強い 水撃系に弱い
		75	アギラオ/一文字斬り/ハマ/メディア/ツインスラッシュ					ストレングスソース
ヘリオス	1	JUSTICE	13	10	6	8	×/×/4/×/×/×/×	火炎系無効 水撃系に弱い
		—	アギ/シングルショット/パトラ/ひっかき/マハラギ					STRインセンス
プロメテウス	61	HANGEDMAN	205	226	156	162	×/×/×/29/×/×/×	物理攻撃に強い 電撃系に弱い
		224	ザンダイン/マジックシール 九十九針/マカカジャ 雷の洗礼 ワイズマンスナップ					万波のカード
アドラメルク	57	HANGEDMAN	189	183	149	151	36/36/54/27/27/36/27	暗黒系を反射 神聖系に弱い
		228	ひっかき ポズムディ [illegible] マハガルダイン ガルダイン 闇の審判					夢の滴
バルバトス	41	HANGEDMAN	131	125	108	109	28/28/42/21/21/28/21	地変系を反射 疾風系に弱い
		164	ザンマ 悪魔の微笑み マグダイン トリプルダウン [illegible]					プリンパカード
カバンダ	24	HANGEDMAN	75	87	65	67	19/19/29/14/14/19/14	水撃系無効／火炎系に弱い
		96	アクア かみつき アクエス 水の壁 マハアクエス 体当たり					マハアクエスカード
シャックス	17	HANGEDMAN	50	47	47	47	15/15/23/11/11/15/11	水撃系無効／剣撃、戦技に強い／飛具、火炎、地変系に弱い
		68	ブフ ジオ 雄叫び 蜃気楼 ブフーラ					HPインセンス×2
オデュッセウス	6	HANGEDMAN	33	21	18	19	×/×/×/6/×/×/×	疾風、電撃系無効 地変系に弱い
		—	ガル イルゾーン 九十九針 まどろみの誘い マハガル					TECインセンス
アンクウ	44	DEATH	155	143	107	106	29/29/44/22/44/29/44	神聖、暗黒系無効
		176	剛切断 マハムド ジオダイン ヒートウェイブ 旋風陣					オブシディアン
ヘル	22	DEATH	70	64	57	57	18/18/27/14/27/18/27	神聖、暗黒系無効
		88	ムド マグナス フレイ ブフーラ マハガルーラ ファイアストーム					TECカード
フェニックス	54	TEMPERANCE	189	153	129	123	26/26/34/34/34/26/34	火炎、神聖、暗黒系無効
		216	ファイアブレス サマリカーム はばたき [illegible] リカームドラ					エターナルデザイア
スチュパリデス	37	TEMPERANCE	127	124	105	109	20/20/26/26/26/20/26	疾風系無効 剣撃、戦技に強い 飛具、地変系に弱い
		148	ザンマ プリンパ マフーイ 雄叫び グライバ					グライバカード
フィアラル	19	TEMPERANCE	64	55	43	41	12/12/16/16/16/12/16	剣撃、戦技系に強い 飛具、地変系に弱い
		76	マハガル 体当たり ガルーラ 雄叫び はばたき 大気の壁					マハガルカード
ハーピー	5	TEMPERANCE	17	14	12	11	5/5/7/7/7/5/7	剣撃、戦技系に強い 飛具、地変系に弱い
		20	ひっかき/ガル/ザン/マハガル/コトルディ/マヒひっかき					フリータロット×10



まんが／青森県 せんづき小春さん

ペルソナ名	LV	アルカナ属性 / 必要タロット	攻撃	防御	魔攻	魔防	消費SP(舞/う/克/パ/南/エ/達) / 所持魔法	特徴 / 希少アイテム
ベルゼブブ	61	DEVIL	190	250	164	176	×/×/×/28/×/×/×	暗黒系を反射／神聖系に弱い
		244					ジオダイン／グラダイン／マハムド／メギドラ／石化にらみ／カオスエレメント	メギドラカード
スルト	39	DEVIL	156	138	67	61	27/27/27/20/27/27/27	火炎系を反射／水撃系に弱い
		156					一文字斬り／バトラ／マハラギオン／ヒートウェイブ／炎の壁／アギダイン	武神の心得
ポルターガイスト	2	DEVIL	11	8	7	8	4/4/4/3/4/4/4	暗黒系無効／神聖系に弱い
		8					マグナ／ポズムディ／イルゾーン／ソニックパンチ／グライ	ポズムディカード
ハスター	62	TOWER	200	242	177	190	39/39/39/29/39/39/39	魔法攻撃を反射／物理攻撃に弱い
		248					淀んだ空気／呪いの言葉／ムドオン／闇の審判／オメガクラスタ／アクアリータイド	ALLインセンス
セケル	50	TOWER	158	161	124	123	50/50/33/25/33/50/33	暗黒系無効／剣撃、戦技系に強い／飛具、地変系に弱い
		200					マグダイン／淀んだ空気／アサルトダイブ／はばたき／マハマグダイン	激震のカード
アエーシュマ	42	TOWER	132	141	109	111	42/42/28/21/28/42/28	神聖、暗黒系無効
		168					マハアクエス／バルザック／アクアダイン／マジックシール／蜃気楼／マハアクダイン	バルザックカード
ロキ	38	TOWER	117	108	86	84	25/25/25/19/25/25/25	神聖、暗黒系無効／剣撃、戦技系を反射
		144					ジオンガ／ブフーラ／催眠波／プリンパ／邪毒針／絶対零度	ALLカード
カナロア	24	TOWER	81	93	53	53	30/30/20/15/20/30/20	水撃、神聖、暗黒系無効
		96					九十九針 ムド メディア 混濁の瘴気 マハアクエス	メディアカード
アステリア	62	STAR	215	200	157	158	×/29/×/×/×/×/×	疾風、神聖系無効／精神、神経系を反射、地変系に弱い
		248					ガルダイン 誘惑のマズルカ 夢見針 メパトラ ツインクルネビュラ	メパトラカード
ヴァルキリー	60	STAR	225	192	140	137	28/28/56/56/56/28/×	物理攻撃に強い 魔法攻撃に弱い
		240					一文字斬り ザンダイン [illegible] ハイブラッシャー ヒートウェイブ	メテオライトS
ヘーニル	38	STAR	122	128	84	82	20/20/41/41/41/20/×	飛具、投具系を反射
		152					ガルーラ デカジャ 一文字斬り ジオンガ ガルダイン ツインスラッシュ	オブシディアン
ケンレンタイショウ	30	STAR	96	87	68	64	17/17/33/33/33/17/×	水撃系無効／氷結を吸収 火炎系に弱い
		120					アクエス／二段突き／マハムド／マハアクエス／テトラジャ／アシッドレイン	メテオライトS
ガンダルヴァ	23	STAR	80	86	52	52	14/14/29/29/29/14/×	火炎系を吸収／水撃系に弱い
		92					アギ マハラキ マーベラスタンス アギラオ 癒しの調べ	アギラオカード
キンナラ	12	STAR	36	45	29	30	9/9/18/18/18/9/×	火炎系無効 水撃系に弱い
		48					アギ／癒しの調べ／マハラギ／ハマ／トラフーリ／アギラオ	開扉のカード
カリスト	1	STAR	10	10	6	8	×/4/×/×/×/×/×	地変系に強い 疾風系に弱い
		—					マグナ／ポイズマ／ザン／マリンカリン／マグナス	AGIインセンス
アルテミス	63	MOON	231	189	148	143	29/×/×/×/×/×/×	魔法を反射 物理攻撃に弱い
		252					ブフダイン／催眠波／絶対零度／ディアラハン／クレセントミラー	犠牲のカード
ツクヨミ	51	MOON	177	171	150	157	25/×/25/33/33/50/25	地変、神聖、暗黒系無効
		204					邪毒針 サマカジャ／マカカジャ／ザンダイン／マジックシール／ムドオン	ウルの月
サキュバス	47	MOON	149	149	127	129	23/×/23/31/31/47/23	魔法攻撃に強い／物理攻撃に弱い
		188					ドルミナー マリンカリン ジオダイン 催眠波 ダイヤモンドダスト	マリンカリンカード
パリカー	20	MOON	62	65	50	49	14/×/14/18/18/27/14	剣撃以外の物理攻撃無効 剣撃、神聖系に弱い
		80					ザン／バルザック／マハガル／マヒひっかき／マハガルーラ	オブシディアン
マイア	3	MOON	12	15	12	14	4/×/×/×/×/×/×	神聖、暗黒、精神、神経系無効
		—					ハマ／ディア／アクア／メディア／マルチディメンション	VITインセンス
アポロ	62	SUN	212	197	145	142	×/×/×/×/×/×/29	火炎、核熱、神聖系無効／水撃、氷結系に弱い
		—					アギダイン／ギガンフィスト／デカジャ／フレイラ／マハラギダイン／ノヴァサイザー	フレイラカード
ヘイムダル	33	SUN	138	129	86	91	18/36/18/36/24/24/18	疾風系無効 電撃系を反射 地変系に弱い
		99					ブフーラ マハガルーラ 癒しの調べ スクカジャ ブリザードブレス	スクカジャカード
キニチ・カクモ	21	SUN	69	78	50	51	14/27/14/27/18/18/14	火炎系無効 剣撃、戦技系に強い 飛具、水撃、地変系に弱い
		63					ファイアブレス ミラーシュブレス はばたき テトラジャ マハンマ	力鏡のカード
スーリヤ	13	SUN	58	49	30	31	9/18/9/18/12/12/9	火炎系を反射／水撃系に弱い
		39					アギ／マハラギ／マハガル／旋回速弾／テトラジャ／アギラオ	マハラギカード
アールマティ	48	JUDGEMENT	147	156	134	138	23/23/31/31/31/23/31	神聖系を反射 暗黒系に弱い
		192					アギダイン メディラマ 体当たり 電光石火 ブフダイン メギドラ	メギドラカード
メルキセデク	32	JUDGEMENT	116	119	81	84	18/18/24/24/24/18/24	神聖系を反射 暗黒系に弱い
		128					二段突き ガルーラ マハガルーラ メディア マハンマ ツインスラッシュ	メパトラカード
ニケー	23	JUDGEMENT	86	68	68	69	×/×/×/×/×/14/×	火炎、神聖系無効／水撃、氷結、暗黒系に弱い
		—					マハガル ディアラマ ホーリーライト マフーイ ラクカジャ マハガルーラ	ラクカジャカード
ファレグ	17	JUDGEMENT	59	59	41	42	11/11/15/15/15/11/15	神聖系無効／暗黒系に弱い
		68					アクア／二段突き／ジオ／マハアクア／アクエス	ディアカード×2
ウロボロス	62	WORLD	206	227	147	149	39/39/29/29/29/39/29	氷結、電撃、核熱系に強い／打撃、戦技系に弱い
		248					ミラーシュブレス 串刺し ポイズンブレス [illegible] 大暴れ	激流のカード
セイリュウ	58	WORLD	187	214	144	148	27/27/27/27/27/36/27	疾風系無効／電撃系を反射／地変系に弱い
		232					かみつき ガルダイン マハガルダイン 大気の壁 旋風陣	暴風のカード
ムチャリンダ	54	WORLD	177	180	141	143	34/34/26/26/26/34/26	魔法攻撃に強い 物理攻撃に弱い
		216					アクアダイン／ブリザードブレス／マカラカーン／メギドラ マハアクダイン／サマリカーム	神光のカード
フナブ・ク	46	WORLD	154	163	106	106	30/30/23/23/23/30/23	地変系無効 氷結、電撃、核熱系に強い 疾風系に弱い
		184					マグダイン／バルザック／マハマグダイン／マジックシール／ディアラハン／マグマドロップ	バルザックカード
デメテール	31	WORLD	91	94	80	80	23/23/17/17/17/23/17	神聖、暗黒系無効
		124					九十九針／ディアラマ／マハマグナス／蜃気楼／マリンカリン	力鏡のカード
トビカトウ	50	FOOL	176	155	116	112	38/38/38/38/38/38/38	投具、戦技、神聖、暗黒、精神、神経系無効
		3					利剣乱舞 スクカジャ 地獄の業火 マカラカーン 秘孔突き	風魔の術書
テンジクトクベイ	35	FOOL	128	134	86	88	26/26/26/26/26/26/26	投具、戦技、神聖、暗黒、精神、神経系無効
		2					マハマグナス／ファイアブレス／マカカジャ 体当たり テトラカーン 秘孔突き	フリーキャッチ
サルトビサスケ	20	FOOL	74	65	50	49	15/15/15/15/15/15/15	投具、戦技、神聖、暗黒、精神、神経系無効
		1					マハアクア 邪毒針 マハマグナス 旋回速弾 秘孔針	逃げるがカチンコ

● 各キャラごとの相性のよいペルソナを紹介 舞耶：MAGICIAN、HERMIT、TEMPERANCE、MOON、うらら：PRIESTESS、LOVERS、TEMPERANCE、STAR、克哉：STRENGTH、JUSTICE、JUDGEMENT、WORLD、パオフゥ：CHARIOT、HANGEDMAN、DEATH、DEVIL、南条：EMPEROR、HIEROPHANT、エリー：EMPRESS、FORTUNE、TEMPERANCE、達哉：SUN、WORLD

まんが／青森県 せんづき小春さん

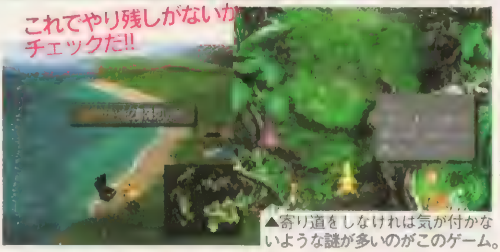
PS ファイナルファンタジーIX

●発売日 2000年7月7日●価格 ¥7,800(CD4枚組)
●メーカー／スクウェア
●ジャンル RPG
●対応周辺機器/MC（1ブロック）

『FFIX』に隠された謎の数々を徹底追跡!!

このゲームには、普通にクリアしただけではなかなか気が付きにくい要素が大量にある。けっこうやり込んだつもりでエンディングを見たとしても、意外と見逃していることがあるのだ。そこで、ここでは『IX』に関する数々の謎を徹底解析。もしもやり残していることがあるなら、もう一度挑戦してみよう。また、早解きを目指しているという人のために、短時間クリアのコツもあわせて紹介するぞ!!

これでやり残しがないかチェックだ!!



▲寄り道をしなければ気が付かないような謎が多いのがこのゲーム。

その1◉なわとびをやり込むとどうなる!?

タイミングを合わせてボタンを押すだけという単純なルールだけど、それだけにハマリ度も高いなわとびのミニゲーム。このゲームでは、連続で跳んだ回数に応じてカードがもらえ、最終的に1,000回を超えると「キング・オブ・ナワトビ」の称号がもらえるのだ。しかし、スピードはじょじょに上がるうえに、300回を超えるとそのスピードも変則的になっていく。このゲームでうまくタイミングを取るコツは、ズバリ「音」だ。なかなか記録が伸ばせないという人は、画面よりも音に注意してタイミングを計ってみるといいぞ。

その2◉お店以外でも合成はできる？

アイテム同士を合成し、まったく別のアイテムを創り出す合成システム。本来は、街などにあるお店でなければ合成はすることができない。しかし、この世界にはお店以外で合成を行ってくれる場所が存在しているのだ。しかし、それはかなりわかりにくい場所に存在する。ダンジョンや街などの物陰を、注意深く調べてみよう。

その3◉隠し武器があるって本当？

結論からいうと、ちゃんと存在しているぞ。お店で買えない武器を隠し武器と定義した場合、その入手方法は、①敵から盗む、②落ちている宝箱から入手、③「ここほれ！ チョコボ」のミニゲーム（P.58参照）で入手、④上記の隠し合成で作る、⑤特殊なプレイで入手する…といったところ。とくに⑤で入手できるものはレアだぞ。

その4◉セーブザクイーンって何？

ベアトリクスが装備している武器のことだ。ベアトリクスを操作しているときにメニューを開くと、この武器を確認できる。ただし、この時点では外すことはできないのだ。ベアトリクス専用なので持っている意味はまったくないが、一応ゲーム中に入手することは可能。お店では売っていない、隠し武器の一種だ。

その5◉青魔法について教えて!!

青魔法は、クイナが使える特殊コマンド。『FF』シリーズではおなじみの魔法だが、これまでのシリーズとは覚え方が異なっている。また、『IX』でのアビリティとはちょっと違うので、アイテム装備で覚えることもできないぞ。青魔法は「食べる」コマンドでモンスターを食べて覚えるのだ(ある程度弱らせないと食べられない)。モンスターによって覚えられる青魔法は違うが、食べても何も覚えられないモンスターもいる。

その6◉隠しボスがいると聞いたけど、教えて!!

これも先に結論を言ってしまうと、しっかり存在している。しかも、どうやらその隠しボスは、ラスボスよりも強いと言われているのだ。ただ、ストーリーとは関係がないので、別に倒さなくても問題はない。どうしても戦いたい人は、世界中をくまなく探し回ってみよう。とくにチョコボと一緒にいろんな場所を冒険するといいぞ。

その7◉カバオくんと競走できる？

カバオくんと競走ができるのは期間限定で遊べるミニゲーム内でのことだ。これは、ボタンを交互に連打してカバオくんと競走するというもの。カバオくんに勝つとレベルが上がり、一定レベルを超えるごとに賞品がもらえるのだ。遊べる期間が限定されているのでヒントを出すと、発生するのはアレクサンドリアの街。それも後半だ。もし、うまく競走できたとしても、ちょっとでもストーリーを進めると遊べなくなってしまう可能性があるので、このミニゲームが発生したら、納得いくスコアが出るまで遊び倒そう。

その8◉隠し召喚獣はいますか？

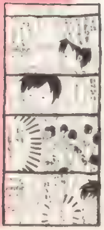
隠しというよりも、見つけにくい召喚獣はいるぞ。これはほかの召喚獣と同様に、アイテムを装備することで召喚が可能になる。しかし、そのアイテムを見つけるのが非常に難しいのだ。このため、普通にプレイしていたのではまず見つからないだろう。とにかく、根気よくさまざまな場所を探し回ってみることだ。

その9◉クイズを出すモンスターとは？

さまざまな場所で遭遇するモンスターは、攻撃をしかけてくるばかりではないのだ。アイテムを要求してきて、そのアイテムをあげる（モンスターに対して使う）と逃走していくなど、ユニークな者もいる。それらのなかに、突然クイズを出してくるモンスターもいるのだ。クイズに正解すると、レアなアイテムがもらえるぞ。

その10◉南国装備を見つけたけど？

これはもちろん装備品だ。しかし、装備したところで防御力は大したことはないし、特殊なアビリティを覚えられるワケでもない。装備しておくと何となく南国のリゾート気分が味わえるという、ジョークアイテムなのだ。持っていても戦闘ではまったく役には立たないぞ。ただ、その割には見つけるのは困難で、そう簡単には手に入れることはできない。チョコボと一緒に世界中を丹念に冒険していく必要があるぞ。

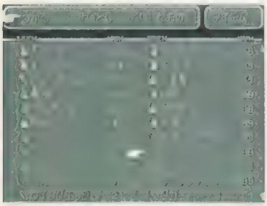


まんが／静岡県 スピッツ犬さん

C 2000 スクウェア コンピュータグラフィックスムービー：©2000 スクウェア/スクウェアヴィジュアルワークス イメージイラストレーション／天野喜孝

その11◉デッドペッパーとは何？

ゲームに登場する謎のアイテム、デッドペッパー。ペッパー（Pepper）とは、こしょうや唐辛子のことなので、直訳すれば「死の唐辛子」。おそらくは食べたら死ぬほど辛い唐辛子のことだろう。香辛料なので普通はそのまま食べたりしないが、これをある生き物に与えると、辛さのあまり思わぬ力を発揮してくれるのだ。その生き物とは、もちろんクエーッと鳴くアイツだ。でも、ただ与えるだけでは意味がないぞ。これはあるミニゲームをしっかりプレイしていれば、どういう状況で使えばいいかわかるハズだ。



その12◉コーヒー豆を集めたい!!

ゲームでは、レアアイテムとしていくつかのコーヒー豆が手に入る。このコーヒー豆自体には何の意味もないのだが、すべての種類を集めると、あるレアアイテムと交換してもらえるのだ。ただし、集められる期間は限定されているので、気が付いたらすでに手遅れだったという可能性もあるぞ。ストーリーとはまったく関係のないミニイベントなので、すべて集められたとしても戦闘が有利になったりするワケではないのだ。

その13◉ステラツィオも集めたい!!

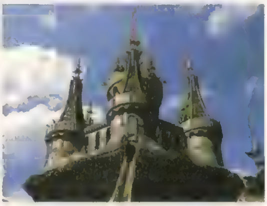
ステラツィオは、コーヒー豆と違ってとくに集められる期間は限定されていない。なので、ゲーム終盤になってからじっくりと集め始めてもOKだ。かなり数が多いが、それぞれに星座の名前が付いているので何個集めればいいか、あと何が足りないのかといったことは、すぐに予測がつくハズだ。また、1つ見つけるごとにアイテムと交換してもらえるので、集めていれば戦闘が有利になっていくぞ。しかもすべて集めると……!?

その14◉「！」「？」マークに反応がない!!

街やダンジョンを歩いていると、操作キャラの頭の上に「！」マークや「？」が表示される場合がある。これはその場所に何かがあることを示しており、◎ボタンを押せばアイテムを発見したり、仕掛けを操作できるのだ。ここまでは当たり前のことだが、ときどき何かを調べるポーズだけして何も起こらない場合がある。しかし、そこには確かに「何か」が存在している。こんなときは、いつもと違ったボタンを押してみるといいかも。

その15◉イプセンの古城の謎を教えて!!

ゲーム中に訪れるイプセンの古城。ここの中では、なぜかゲーム序盤で買えるような安価な武器が多数手に入る。ストーリーの進行具合から考えると、それらの武器はもはやかなり弱い部類に入ってしまうので、今さら手に入ってもありがたみがないように思える。しかし、試しにそれらの弱い武器を装備して敵と戦ってみよう。すると、ここでなぜ弱い武器ばかりが入手できるのかがわかるハズだ。イプセンの古城は、お城を逆さまにしたような外観をしているけど、逆さまになっているのは、外観だけではないというワケだ。



その16◉デザートエンプレスが抜けられない!!

ゲーム中最難関と言われるデザートエンプレスでは、基本的にマップ中にあるロウソクの火をすべて灯していけばいい。最終的には書庫の左にあるステンドグラスの先に行けるようになるぞ。その先には2つに分かれた部屋があるので、それぞれの部屋に2つずつ置かれたロウソクの右側だけを灯した状態にすればいいのだ。これで、最後のロウソクへ向かう階段が出現するぞ。なお、特定のロウソクを灯すことで妖紅珠とよばれる赤い珠が出現する場合がある。これを調べるとアイテムを入手できるので確実にゲットだ。

その17◉デザートエンプレスでのメンバーは？

ここの攻略に当たっては1つ前のダンジョンでのパーティ編成が重要になる。なぜなら、このときに組んだメンバー以外が、デザートエンプレスでのパーティとなるからだ。1つ前のダンジョンでは武器攻撃が得意なキャラのパーティ編成になるであろうから、必然的にこちらでは魔法攻撃が中心となる。戦闘はビビを攻撃の中核にして、MP回復手段を持つフライヤを入れよう。ただ、決定的な攻撃力には欠けるので注意！

短時間クリアのコツ

ここでは、最短クリアのポイントを紹介だ。これだけ守っていれば、10時間以内のクリアも夢ではない!!

①フローチャートをつくる

初めてのプレイで短時間クリアができるほど簡単ではないのが「IX」。まずは一度最後までクリアして、オープニングからエンディングまでのフローチャートを作成しよう。そして要所要所で突破予定時間を決め、次に行くべき場所をつねに把握しながらプレイしていこう。

②レベルよりも武器・防具・アビリティ優先

ザコ戦は時間がかかるので、可能な限り避ける。このゲームではレベルよりも装備やアビリティが重要なので、あまりムダにレベルを上げる必要はないのだ。レベルが低くてキャラの能力が不足しているなら、優れた武器や防具でカバーしていけばいいぞ。

③MP消費攻撃＋～キラー系

敵の種類を見極め、「～キラー」系のアビリティを活用。最初にフローチャートを作る段階で、どのエリアにどんな敵が出現するか、そのエリアに行くときにはどんなアビリティが必要かを、調べて書き込んでおく。また「MP」消費攻撃でつねに攻撃力を上げることも有効だ。

④回復・防御はせず、物理攻撃中心

戦闘で致命的なダメージを受けて、回復するくらいならリセットを押そう。また、攻撃に時間のかかる高位魔法や召喚獣は使わない。このため、ガーネットやエーコは主力から外すことになる。スタイナーやサラマンダーで、物理攻撃を中心に戦っていくといいぞ。

⑤A.T.E.は発生させない

A.T.E.のほとんどは、1度目のプレイで見ているはずだから、強制で発生するもの以外は、積極的に飛ばしてしまおう。ただし、貴重なアイテムが入手できるものはその限りではない。どれを発生させればいいかは、フローチャートの作成段階でチェックしておこう。

⑥拾うものを見極める

街やダンジョンに落ちているアイテムは、かたっぱしから拾っていては時間のムダになってしまう。そこで、アイテムのある場所とその内容をしっかりチェックしておいて、効率良く回収しよう。拾うものは、「実際に使うもの」と「売ると高価なもの」だけにしぼるといいぞ。

⑦移動はダッシュ&チョコボ

街やダンジョンでの移動はつねにダッシュを使おう。そのためにもコンフィグでダッシュ移動を標準設定にしておこう。また、街から街への移動はチョコボを利用すると、エンカウントもないので安全だ。ちなみに、PS2でプレイすれば、読み込みが速い分だけ多少は時間の節約になるぞ。

まんが／東京都　夜上真琴さん

チョコボ&カードゲーム、2つのミニゲームを解析

オープニング直後の演武から始まり、カエル捕りや縄跳びなど数々のミニゲームが登場するこのゲーム。そのなかで最も魅力的で人気もあるのがここほれ！チョコボとクアッドミスト(カードゲーム)だ。ここでは、その2つのミニゲームに関する情報を紹介していくぞ。とくにカードゲームは説明書に詳しい遊び方が掲載されていないので、ルールがわからないという人も多いはず。しっかり読んで、カードゲームマスターを目指せ!!

ここほれ！チョコボ

チョコボの森などに行くことで楽しめるミニゲームが、「ここほれ！チョコボ」だ。これは、チョコボとともに、アイテムを探し出すというゲーム。具体的には、制限時間内に地中に眠るアイテムを発掘し、その入手したアイテムによってポイントを稼いでいくというものだ。チョコボに乗ったままチョコボの森へ向かい、そこで60ギルを支払えば遊ぶことができるぞ。この宝探しの舞台はやがてワールドマップへ移り、世界中に眠るレアアイテムの探索へと発展する。ここでは、宝探しの手順を紹介。ちなみに、このゲームはいつでも楽しめるうえ、DISC 4からでもレアアイテム探しは十分間に合うぞ。

◀チョコボに乗ってチョコボの森へ!! 冒険に疲れたら、立ち寄ってみよう。

まずはチョコボの森でアイテムをゲット!!

まずは世界のどこかにあるチョコボの森を訪れ、チョコと知り合おう。それ以降、チョコに乗ったまま森を訪れればOK。一度知り合ったあとなら足跡のある場所でギサールの野菜を使えばいつでもチョコに会えるぞ。

●チョコボの鳴き声で位置をつかめ!!

アイテム発見の手がかりはチョコの鳴き声。◎ボタンで地面をつつけば、そこからお宝までの距離がどれくらいかを、鳴き声で教えてくれるのだ。そのメッセージは上の3種類だ。これを手がかりに、アイテムの場所を特定しよう。場所を発見したら、あとは○ボタン連打でひたすら地面を掘りまくれ!!

クエ	遠い
クエェッ!?	近い
ク、クエーッ!!	発見!!

●ポイントをためてクチバシレベルアップ!!

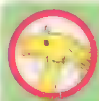
良いアイテムほど地中深くに埋まっており、掘るのに時間がかかってしまう。最初のうちは良いアイテムを掘るためには何度もボタンを連打しなくてはならないのだ。しかし、何度も穴掘りを繰り返していると、チョコのクチバシレベルがアップ。これで地面を掘る能力が上昇し、どんどん掘りやすくなっていくのだ。

●4つめからはボーナスタイム

ゲームでは、制限時間内ならアイテムを何個でも発見することが可能。1プレイで4つ以上発見すると、そこから先はボーナスタイムに突入。以降は、発見したアイテムのポイントが倍になるのだ（残りの制限時間も延びる）。ほかにも、5秒以内に次のアイテムを発見したときなど、さまざま条件でボーナスがつくぞ!!

●チョコグラフを見つけたら……

通常発見できるのは、ポーションやギルなどだが、まれにチョコグラフというアイテムを発見できる場合がある。これは、ワールドマップに眠るお宝の場所を示したもの。見事発見できたら、チョコに乗ってワールドマップへ出よう。チョコグラフは、かなりの種類が用意されているぞ。すべて発見できるかな!?



チョコグラフをゲットしたらワールドマップへ!!

チョコボの森で見事チョコグラフを発見することができたら、いよいよワールドマップでのお宝探しに突入だ。ここでは、発掘したチョコグラフの使い方から、実際にお宝を見つけるまで、ワールドマップでの宝捜しに関する手順を詳しく紹介していこう。

●チョコグラフを使おう!!

お宝探しの旅は、見つけたチョコグラフを使うところから始まるのだ。まずは、チョコに乗っている状態で△ボタンを押し、装備画面を開こう。そこで、発掘したチョコグラフを選んで装備する（使う）のだ。装備したものは移動中の画面右下にヒントとなる絵が表示されるようになる。発掘する順番に決まりはないので、簡単なものから挑戦しよう。

●ワールドマップを探せ!!

チョコグラフを装備したら、ワールドマップでチョコグラフに描かれた風景と同じ場所を探し出そう。ここでも、○を押すとお宝までの距離に応じてチョコが鳴いて知らせてくれる。見事発見できれば、貴重なアイテムを入手できるのだ。なお、シナリオの進行具合によっては、その時点では絶対に行けない場所もあるので、あとで出直すことも考えよう。

●不思議なケムリでアビリティゲット!!

チョコグラフで発掘できる宝箱の中は、必ずしもお宝が詰まっているというワケではない。なかには、不思議なケムリが立ち込める特殊な宝箱も存在しているのだ。この不思議なケムリを嗅ぐと、チョコは新たな力を得ることができるのだ。この能力を使えば、チョコの行動範囲が大幅に広がるので、今まで行けなかった場所にも行けるようになるぞ。

●さらに、あるアイテムを持っていると……

チョコグラフに示されたお宝の探索だけでもかなりのボリュームがあるし、丹念に探していれば多くのレアアイテムを入手することができる。しかし、「ここほれ！チョコボ」のお楽しみはそれだけではないのだ。しばらくやり込んでいると、チョコボに関係するあるアイテムを入手できるようになる。これをワールドマップのある場所で使うと……。

まんが／東京都　夜上真琴さん

クアッドミスト（カードゲーム）

カードゲームで勝利するには、カードバトルとコンボの仕組みをしっかり理解することが最も重要だ。そのためには、カードに書かれた記号の意味を理解しておく必要がある。ここでは、そのカードの見方とカードバトルの基本ポイント、そして実戦で役に立つテクニックを紹介。しっかり頭に入れて、カードマスターを目指そう。

◉バトルに勝ってカードを裏返せ!!

ゲームは先攻、後攻に分かれ、カードを1枚ずつ4×4のマスに置いていくことで進行。攻撃側が置いたカードの矢印と隣り合った防御側の矢印が向かい合うと、カードバトルが発生する。バトルではお互いのHPを減らしあい、残ったHPの多いほうが勝ち。負けたカードは相手のカードとなるのでバトルを仕掛けるカードの強さを見極めよう。

◉コンボを狙っていこう!!

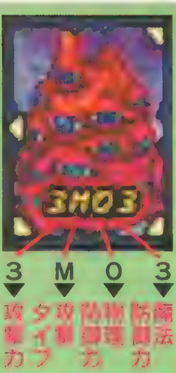
カードバトルに勝ってカードが裏返った場合、裏返したカードの矢印の先にあるカードも裏返すことができる。これがコンボだ。矢印の多いカードにバトルで勝利すれば、1度にたくさんのカードを裏返すことができるチャンス。ただしコンボで裏返したカードから、さらにコンボが発生することはないので注意。

◉カードは成長していく!!

カードはカードバトルに勝つと成長する。バトルで使用した能力値（攻撃タイプがPなら、攻撃側は攻撃力、防御側は物理防御力）が1アップするのだ。また、攻撃タイプも、PorM→X→Aというように、有利なタイプに変化する場合がある。ただし、攻撃力や防御力に関しては、カードごとに成長の限界が異なるので注意。

カードの見方

カードには、右の4つの能力が示されている。このうち攻撃タイプ以外は、16進法の2ケタ目のみが書かれている。ただ、あまり深く考える必要はなく、数値の多いほうが強く、数値よりもアルファベットが強いと考えよう。また、数値はHPの目安にもなる。下の変換表を参考にしよう。



※攻撃タイプとは、カードバトルのときに、防御側がどの能力値で応戦するのかを決定するもの、P、M、X、Aの4タイプがあり、下の表のような関係になっている

HP変換表

数	HP	数	HP
0	2～15	8	128～143
1	16～31	9	144～159
2	32～47	A	160～175
3	48～63	B	176～191
4	64～79	C	192～207
5	80～95	D	208～223
6	96～111	E	224～239
7	112～127	F	240～255

タイプによる違い

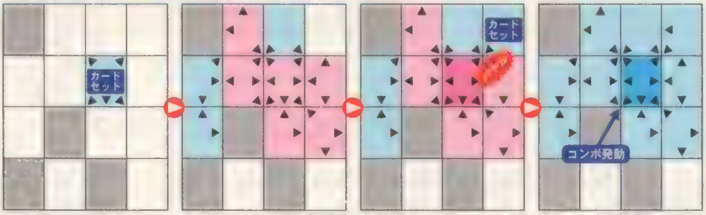
数	攻撃側の数値	防御側の数値
P	攻撃力	物理防御力
M	攻撃力	魔法防御力
X	攻撃力	物理防御力と魔法防御力のうち、低いほう
A	攻撃力、物理防御力、魔法防御力のうち、最も高い数値	攻撃力、物理防御力、魔法防御力のうち、最も低い数値

実戦で必ず役に立つお得なテクニックを紹介!!

強いカードを持っているからといって、やみくもにカードを出しているだけではゲームに勝つことはできない。逆に弱いカードしか持っていなくても、矢印の向きと戦略しだいで、コンボを利用して勝つことが可能なのだ。ここでは、そうした戦略を使い、手堅く勝利を収めるための実戦テクニックを伝授するぞ！！

1◉矢印の多いカードを最後に裏返すようにしよう！

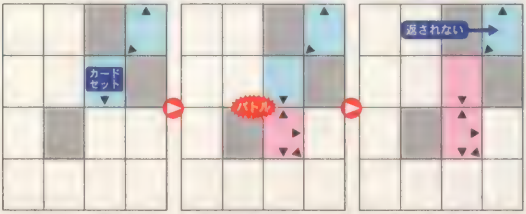
矢印の多い「オトリ」のカードをわざと相手に裏返させ、ゲーム終盤でそのカードにバトルを挑み、コンボで一気に裏返す戦法。あとで勝ちやすいよう、オトリには弱いカードを使うことがポイントだ。また、バトル可能なマスを相手につぶされる前にバトルを仕掛けること。タイミングを誤ると勝ちにくくなるぞ。



▲まず、矢印の多いカードを場に出す。周囲の空きマスが多い場所を狙う。 ▲相手にオトリを裏返させたら、周囲に相手のカードが集まるのを待つ。 ▲敵のカードが密集したらバトルを仕掛ける。このタイミングが重要。 ▲バトルに勝てば、コンボが発生して周囲のカードが一気に裏返る!!

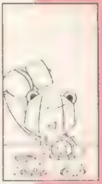
2◉矢印の少ないカードを使って壁をつくろう！

こちらは、ぜひ覚えておきたい防御のテクニックだ。どうしても裏返されたくないカードがある場合、その周りに矢印の少ないカードをセットしよう。このとき、裏返されたくないカードの方向に矢印が向いていないカードを選択するのがポイントだ。これなら、もしもそのカードがバトルに負けてもコンボが発生せず、自分のカードを守ることができる。矢印が少ないからといって、役に立たないというワケではないのだ。数値が高くて矢印の少ないカードは、使い方によってはかなり重宝するぞ。



▲右上のカードを守りたい場合、図のようにカードをセットして壁を作る。 ▲壁になっているカードがバトルで負けてしまった。しかし……。 ▲矢印が少ないのでコンボが発生せず、右上のカードは守られる。

まんが／静岡県 とろろいもさん



PS2 真・三國無双

●発売日／2000年8月3日●価格／¥6,800
●メーカー　コーエー
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2（128KB）

c 2000 KOEI Co.,Ltd.

やり込みに役立つシークレット情報&攻略をお届け!!

三国志に登場する武将を使い、3Dで再現された赤壁や官渡などの有名な戦場を暴れまくる、爽快感バツグンのACT『真・三國無双』！　今回は、プレイヤーが使用できる全28人の武将の戦い方指南をはじめ、武将の育て方、「MUSOU」モードの全イベント紹介など、このゲームをプレイするにあたって知っておきたい情報を4ページにギュっとつめ込んでお贈りするぞ！　さらに、覚えておくとプレイに役立つ小ネタやウラ技もバッチリフォロー。すでにゲームをプレイした人は、コレを見てやり残しがないかチェックしてみては？　まだプレイしたことのない人は、この記事を参考に、『真・三國無双』の世界をたっぷりと味わいつくしちゃおう！

◀千人斬りが使用条件の呂布も、コマンドで1発出現

目指せALLクリア　個性的な全28武将の能力を把握しよう!

プレイヤーが使用できる武将は、「魏、呉、蜀、その他」と4つの勢力に大きく分けることができる。ここでは本誌独自の視点で各武将をバランス、スピード、パワーの3タイプに分けて紹介。基本的な戦い方や、オススメ攻撃を解説していくぞ！　なお、右では全武将がすぐに使用できるコマンドを紹介！　どうしても全武将を出せないという人は、使ってみよう。

▲コマンドで全武将を出現させても、育てた武将の能力は引き継がれるので安心だぞ!!

D-EX 全武将を出現させるコマンド公開

全28人いる武将の中で初めから使えるキャラは、9人（魏、呉、蜀の国から各3人ずつ）。ここでは初めから28人の武将が使えるコマンドを紹介する。ちなみに、貂蝉や呂布など、上記の3国に属していない武将は「MUSOU」モードで使うことはできないぞ。

タイトル画面でメニュー表示中に
□→□→L1→L2→R1→R2→□→□

全28武将の能力一覧表

国	武将名	攻撃	防御	体力	使用武器	リーチ	タイプ	オススメ攻撃	護衛兵
魏	夏侯惇	97	88	250	麒麟牙（固有武器）	普通	バランス	□□□△	2人
魏	許褚	99	83	280	蚩尤砕（固有武器）	短い	パワー	チャージ	2人
魏	典韋	98	85	270	牛頭・馬頭（固有武器）	短い	パワー	□□□△	2人
魏	夏侯淵	95	90	250	青龍刀	普通	バランス	チャージ	2人
魏	張遼	94	92	240	青龍偃月刀（固有武器）	長い	バランス	無双乱舞	2人
魏	司馬懿	89	99	220	長剣	普通	スピード	チャージ	2人
魏	曹操	93	98	240	倚天の剣（固有武器）	普通	バランス	□□□△	6人
呉	周瑜	90	98	220	古錠刀（固有武器）	普通	スピード	無双乱舞	2人
呉	陸遜	93	97	200	飛燕（固有武器）	短い	スピード	無双乱舞	2人
呉	孫尚香	94	96	200	乾坤圏（固有武器）	短い	スピード	□□□△	2人
呉	甘寧	98	88	240	青龍刀	普通	パワー	無双乱舞	2人
呉	太史慈	97	87	260	虎撲・殴狼（固有武器）	普通	パワー	チャージ	2人
呉	呂蒙	92	96	220	鳳嘴刀	長い	バランス	無双乱舞	2人
呉	孫堅	93	92	250	長剣	普通	バランス	チャージ	2人
呉	孫権	92	90	230	長剣	普通	バランス	チャージ	2人
蜀	趙雲	97	89	240	竜胆（固有武器）	長い	バランス	□□□□	2人
蜀	関羽	98	84	280	青龍偃月刀（固有武器）	長い	パワー	□□□□	2人
蜀	張飛	99	83	280	蛇矛（固有武器）	長い	パワー	□□□□	2人
蜀	馬超	98	87	250	月牙鏟	短い	スピード	□□□□	2人
蜀	黄忠	95	93	220	柳葉刀	普通	スピード	無双乱舞	2人
蜀	姜維	94	94	220	月牙鏟	長い	バランス	□□□□	2人
蜀	諸葛亮	90	100	200	白羽扇	短い	スピード	□□□△	2人
蜀	劉備	88	90	220	雌雄一対の剣	長い	スピード	無双乱舞	2人
その他	張角	125	130	250	長剣	普通	スピード	□□□□	8人
その他	袁紹	125	125	270	長剣	普通	バランス	チャージ	8人
その他	董卓	130	130	280	長剣	普通	パワー	□□△	8人
その他	貂蝉	120	140	240	麗玉錘	短い	スピード	□□□□	2人
その他	呂布	160	160	300	方天画戟	長い	バランス	□□□□	6人

表の見方　国：その武将の所属、武将名：武将の名前、攻撃：攻撃力（ATTACK）、防御：防御力（DEFENSE）、体力：体力値（LIFE）、使用武器：武将が使用する武器の名前、リーチ：武器の長さと攻撃範囲、タイプ：パラメータや無双乱舞などの能力を編集部独自で3つに分類、護衛兵：武将に最初からついている護衛兵の人数

まんが／静岡県　とろろいもさん

タイプ別攻略指南

全28人の武将は、左の表のように大きく３タイプに分かれる。ここでは、それぞれタイプごとの戦い方を伝授するぞ。

バランス◉通常攻撃で押していけるが、突出しすぎないように注意!!

魏や蜀にはバランスタイプの武将が多い。このタイプは攻撃のスピードが速く威力も高いので、基本的に□□□□□の連係攻撃で戦っていけばOK。また、空中コンボも狙いやすく、アイテムを出現させやすいので、武将のパワーアップがスムーズに行えるのだ。初めてプレイする人は、まずはこのタイプから使ってみよう。なお、バランスタイプのなかで特に使いやすい呂布は右で紹介しているので、戦い方の参考にしてほしい。

▲魏の曹操もオススメの武将。攻守ともに優れているぞ!!

三国一の攻撃力　呂布

呂布は最初からパラメータがMAXに近く、アイテムで成長させなくても十分強い。武器のリーチやスピードが優れており、□□□□□の連係攻撃を出しているだけでもステージクリアは可能。これに無双乱舞を組み込めば、曹操、孫権など総大将クラスの敵以外ならば、余裕で倒すことができるのだ!!

◀無双乱舞を連係技に組み込めば、強力なコンボに！

▶範囲の広いチャージ攻撃で、敵をなぎ払え!!

スピード◉コンボ数を稼いでアイテムを多数出現させよう!!

スピードタイプの武将は呉に多い。このタイプは攻撃力と体力が低いので、集団戦で囲まれてしまうとあっという間にピンチになってしまう。よって、スキの少ないチャージ攻撃で敵をふっ飛ばし、極力１対１の戦いに持ち込むように戦うのがオススメ。そして、連続技をヒットさせ、アイテムを出現させる戦い方を基本にしよう。スピードタイプのオススメとして、蜀の馬超の戦い方をピックアップして解説するぞ。

▲呉の孫尚香もチャージ攻撃の使い勝手がよくて◎

スピードはピカイチ　馬超

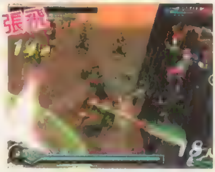
馬超は通常攻撃のスピードが速いうえ、攻撃後のスキが少ない。そのため、集団で敵に囲まれても、それほど苦労せずに戦うことができる。また、上記の理由から、攻撃の手数が多く、無双ゲージがたまりやすいのもポイントだ。武器の構えが独特なため、攻撃のリーチは短い。その点は十分に注意すること。

◀無双乱舞を空中コンボに組み込もう

▶槍を支点に回転し、広範囲を蹴りつける

パワー◉チャージ攻撃などの全体に攻撃できる技を重視!!

パワータイプの武将は、基本的にリーチが短く一撃必殺タイプが多い。１対１の勝負なら有利に戦えるが、集団戦闘になると少し分が悪い。そのため、スピードタイプの武将同様、集団戦闘では敵をチャージ攻撃などでふっ飛ばし、１体１の戦いに持ち込むこと。また、許褚などの移動が遅い武将は、騎馬に乗って移動するように心がけよう。ここでは呉の太史慈の戦い方を解説するので、パワー系武将のプレイの参考に！



▲蜀の張飛と関羽は、バランスタイプに近い。

スピードの遅さはテクニックでカバー　太史慈

太史慈は通常、チャージ、無双乱舞ともに、攻撃した敵をふっ飛ばす性能を持つ。この性質のおかげで、パワータイプの武将が苦手とする集団戦闘になりにくい。さらに、有名武将をふっ飛ばして１対１の戦いに持ち込みやすいのだ。ただし注意したいのが、無双乱舞が突進系であるということ。全体攻撃には向いていないので、敵を浮かせてからの連続技に組み込んでいこう。

▲突進して突きを繰り返す。攻撃範囲が狭いので注意！

真・三國無双シークレットコマンド

1● 好きなステージをプレイできる

コマンド
タイトルのメニュー画面で、□を押しながらL1→L1→R1→R1→L2→L2→R2→R2

「FREE」モードでは、一度クリアしたステージを選択できるが、通常すべてのステージを出現させるには、魏、呉、蜀の3勢力でクリアする必要がある。だが、このコマンドを入力すると、いきなり全ステージが選択可能になるぞ。

2● 好きな勢力でプレイが可能！

コマンド
タイトルのメニュー画面で、□を押しながらR1→R1→L1→L1→R2→R2→L2→L2

「FREE」モードは、初めはどのキャラを使おうと決められた軍でしかプレイできない。しかし、このコマンドを入力すると、黄巾党や董卓軍など、普段はプレイできない軍で戦えるようになるのだ。通常のプレイとは違う感覚で楽しめるぞ!!

3● オープニングエディットで名場面を作れ！

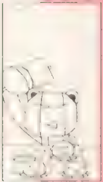
コマンド
タイトルのメニュー画面で、L1→L2→R2→R1→L1→L2→R2→R1

演武（ゲーム中のポリゴンキャラで表示されるオープニング）に登場する人物を、自由にエディットできるオープニングエディットも、このコマンドを入力すれば一発で出現するぞ。キミの好みにあわせて、いろいろ作ってみよう。

4● サウンドモードでイカしたサウンドをチェック！

コマンド
タイトルのメニュー画面で、R1→R1→R2→R2→L1→L1→L2→L2

ゲーム中に使用されているサウンドを、いつでも好きなだけ聞けるサウンドモード。このモードもコマンドを入力するだけで、すぐに楽しむことができるぞ。オープニングエディット同様、オプションの中に出現するので要チェック!!



まんが／秋田県　天野雪那さん

知ってるとオトクなテクニック
【無双乱舞を使い分ける】無双乱舞は◎ボタンをチョンと１回押して、短時間だけ無双乱舞を発動させるやり方と、◎ボタンを押しっぱなしにして、ゲージをフルに使って出す方法がある。普段はチョン押しの無双乱舞で、有名武将と戦うときはフルの無双乱舞を使っていこう！

目指せパラメータMAX 「MUSOU」モードで武将を効率よく育てるためのポイントを解説

ここでは「MUSOU」モードで覚えておきたい、効率のいい武将の育て方を解説。武将の能力は「MUSOU」、「FREE」モードをプレイし、剣や盾などの能力アップアイテムを集めていくとアップする。これらのアイテムは出現法則が決まっているので、ポイントごとに詳しく解説していくぞ。

育成で覚えておきたいポイント

1. 消費・成長アイテムは落とす敵が決まっている！
2. コンボを決めればアイテムがレベルアップ！
3. 武勲ポイントをためれば護衛兵がレベルアップ！

POINT 1 消費・成長アイテムの出現条件を把握すれば戦いが有利に！

A●アイテム出現の法則

武将の能力をアップさせたり体力を回復させたりと、プレイするうえで欠かせないのがアイテム群。ここではどの敵を倒せばどのアイテムがもらえるかを解説するぞ。基本的に成長アイテムは有名武将を倒すと入手でき、回復アイテムは一般兵の隊長クラスの敵が落とす。回復アイテムを落とす敵を把握しておけば、ピンチになったときの対処がラクになる！　必ず覚えておこう。

基本アイテム

敵の名称	出現アイテムの種類
武力派有名武将	攻撃力UP
知力派有名武将	防御力UP
親衛隊長	体力回復
拠点兵長	防御力UP
弓兵長	弓束
一般部隊長	回復・攻撃・防御・無双ゲージ回復のどれか
武将護衛兵	回復系

B●コンボを決めると出現するアイテム

じつは、アイテムを持っていない一般兵士でも、8ヒット以上のコンボを決めるとアイテムを落とすようになる。また、攻撃力UP、防御力UP、回復系、矢束のアイテムを持つ部隊長も、ヒット数によってアイテムの効果がレベルアップするぞ。例えば、回復100を持つ部隊長を8ヒットして倒すと、アイテムがワンランクアップして回復200が出現するのだ。ただし、攻撃と防御アイテムはヒット数が固定（ヒット数は表でアイテムのあとに書かれている通り）。そのため、攻撃＋2を持つ敵を8ヒットで倒しても、出現するアイテムは攻撃＋2のままだ。＋4にするには必ず16ヒット以上決める必要があるのだ。これらを踏まえ、アイテムを効率よく集めてお気に入りの武将を強くしていこう。

◀防御力UPは、拠点兵長を倒して集めよう！

コンボで出現するアイテム

敵の名将	出現アイテムの種類
隊員兵士	8ヒット以上で回復50or矢5
無所持部隊長	8～15ヒットで回復50or矢5
	16～23ヒットで回復100or矢10
	24～31ヒットで回復200or矢15
	32ヒット以上で全回復or矢20

隊長をコンボで倒すとレベルアップするアイテム

ランク	回復・矢束アイテム	攻撃・防御力UPアイテム
1	回復50・矢5	攻撃＋1・防御＋1
2	回復100・矢10	攻撃＋2・防御＋2（8Hit）
3	回復200・矢15	攻撃＋4・防御＋4（16Hit）
4	全回復・矢20	攻撃＋8・防御＋8（24Hit）

POINT 2 武勲ポイントと称号＆護衛兵のレベルアップについて

ステージクリア時に、敵や有名武将を倒した数、クリアまでにかかった時間などを基に算出される武勲ポイント。このポイントをためることで、武将の称号を上げることができるのだ。ただし、称号が上がったとしても直接武将が強くなるわけではなく（武将の成長は、あくまで成長アイテムを取ったときのみ）、そばについている護衛兵のレベルが上がることになるぞ。2000ポイント獲得につき護衛兵のレベルが1アップし、レベルに応じて強さだけでなく、護衛兵の人数も最大8人まで増える。護衛兵の強さや人数が変われば、それだけ強敵との戦いがラクになるのだ。なお、「FREE」モードで出した武勲ポイントの結果は、「MUSOU」モードに反映される。初めに「FREE」モードで、ひたすら武勲ポイントを稼いでもいいだろう。

武勲ポイントの算出方法

●KOポイント
KOカウント×KOカウント÷200の数値で算出される。
●武将ポイント
倒した武将に設定された数値の合計。多く倒せばたくさん入手可能。
●タイムポイント
10分以内だと2000。それ以降1分経過ごとに－40される。
●スペシャルポイント
護衛兵が全員残っていれば2000。1人失うことに－300。また、拠点を1つ制圧することに＋100される。

レベルアップ一覧表

LV	1	2	3	4
人数	2人	4人	6人	8人
階級	兵卒	什長	卒伯	親隊
スキル	雑兵	強者	達人	修羅
HP	150	HP＋30	HP＋30	HP＋30
攻撃力	80	110	140	170
防御力	80	110	140	170

称号獲得一覧表

武勲ポイント	称号	武勲ポイント	称号
1000	偏将軍	18000～	征虜・鎮軍・安遠・輔国将軍
2000	威東・威南・威西・威北将軍	20000～	左・右・前・後将軍
4000	討逆・破虜将軍	24000～	平東・平南・平西・平北将軍
6000	昭武・昭文将軍	28000～	安東・安南・安西・安北将軍
8000	揚威・揚武将軍	32000～	鎮東・鎮南・鎮西・鎮北将軍
10000	奮威・奮武将軍	36000～	征東・征南・征西・征北将軍
12000	振威・振武将軍	48000～	驃騎・車騎・衛将軍
16000	建威・建武将軍	60000～	大将軍（張角は天公将軍）

空中コンボの出し方

アイテムのレベルを上げるために、空中コンボは必須のテクニック。よって、ここでは空中コンボの出し方について、初心者と上級者向けの2パターンに分けて解説していくぞ。

パターンA●初心者向け

一番簡単なのは、□□△で相手を気絶させる→気絶した相手を□△で空中へ持ち上げる→落ちてくるところに無双乱舞を出す。これだけで簡単に15ヒットは狙えるぞ。ただし、無双乱舞が使える状態でないとダメなのがネック。

パターンB●上級者向け

通常攻撃だけで空中コンボを狙うなら、□△で浮かす→通常技を2撃目までヒットさせて中断→落ちてバウンドしている敵を、通常攻撃で拾い上げる→通常技を2撃目までヒットさせて中断、という攻撃を繰り返せばコンボが完成。30ヒットも狙えるぞ!!

▶このコンボを狙える武将は限られている。探してみよう!!

まんが／東京都　夜上真琴さん

知ってるとオトクなテクニック

【閉じている門は裏側から進入可能】関所や砦は、裏手に階段があり建物の上に昇れるようになっている。このような場所は、たとえ門が開いていなくとも裏手に回りさえすれば、階段で上に昇りジャンプで反対側に飛び降りられるのだ。うまく使えば、門を守る有名武将をかたっぱしから倒すことも可能。黄巾の乱などで試してみよう！

目指せ大陸制覇! 各ステージのイベントを紹介しつつ難しいMAPの攻略をお届け

ここでは『真・三國無双』で発生する、すべてのイベントを完全公開。なかでも虎牢関の戦いで発生する、呂布の裏切りイベントは必見だ。発生条件を満たすのは大変だが、歴史を再現した有名なイベントの1つなので、三国志ファンなら見ておきたい。さらに、クリアが難しい長坂の戦いと赤壁の戦いの、ワンポイント攻略もお届けするぞ!!

各ステージで発生するイベント一覧

	イベント内容	発生&停止条件
黄巾の乱	北門開門	管亥or程遠志を倒すと発生
	西門開門	鄧茂or高昇を倒すと発生
	南門開門	厳政or波才を倒すと発生
	風神門開門	程遠志を倒すと発生
	雷神門開門	波才を倒すと発生
	張宝の妖術	討伐軍が鉄門峡より張宝部隊に接近すると発生。張宝を倒すと停止
	張梁のワナ	討伐軍が西側より張梁部隊に接近すると発生。張梁を倒すと停止
虎牢関の戦い	青龍砦開門	王方を倒すと発生
	朱雀砦開門	徐栄を倒すと発生
	白虎砦開門	趙岑を倒すと発生
	玄武砦開門	牛輔を倒すと発生
	汜水関開門	華雄を倒すと発生
	虎牢関開門	李儒を倒すと発生
	夏侯惇が左眼に矢を受ける	夏侯惇が徒歩で朱雀砦に進入すると発生
	呂布の登場	プレイヤーが呂布と出会う前に100人斬りを達成
	伏兵の弓兵が出現	連合軍部隊(プレイヤー以外)が汜水関前に進入
	汜水関陥落に動揺	汜水関陥落直後に発生 ただし、李蒙、趙岑、王方、樊稠、徐栄軍のいずれかが健在(各軍団の士気が−100)
	貂蝉の出陣	李蒙、趙岑、王方、樊稠軍が消滅し、1分経過すると発生
	呂布の裏切り	貂蝉が出陣し貂蝉軍が消滅すると発生(董卓軍側でプレイヤーが呂布or張遼以外)
官渡の戦い	延津砦門開門	韓猛or文醜を倒すと発生
	烏巣外門開門	文醜を倒すと発生
	中央砦開門	夏侯惇を倒すと発生
	烏巣砦の炎上	淳于瓊を倒すと発生(袁紹軍の士気が−300)
	関羽、張飛、劉備軍の退却	戦闘中に関羽、張飛、劉備が出会うと退却する
	袁紹本隊の到着	文醜or劉延が敗走すると袁紹本陣が移動を開始し、一定時間経過すると発生
	発石車or弓矢での攻撃	本隊到着後、発石車or弓矢での攻撃が開始される(淳于瓊隊が健在で、なおかつ50%の確率で発生)
長坂の戦い	曹操軍の本隊到着	劉備が長坂橋を渡りきるor典韋・許褚隊が消滅or開始から一定時間経過すると発生
	長坂橋で張飛が仁王立ち	張飛が騎乗状態で長坂橋を渡りきった地点に存在し、橋の反対側に曹操軍部隊が存在する場合に発生
	劉琦軍の来援	劉備軍が援軍上陸地点に到着後、一定時間経過で発生
赤壁の戦い	諸葛亮の祈祷	【孫権軍プレイ】プレイヤーが100人斬りをするか、開始から15分経過すると発生
		【曹操軍プレイ】開始から5分経過すると発生
	曹操軍の船団が炎上	周瑜が健在で黄蓋が特定のポイントに到着すると発生
	火計失敗	黄蓋の部隊が消滅すると発生
	魏軍の援軍到着	援軍到着後一定時間経過し、曹操が特定のポイントに到達すると発生
	曹操退却	魏軍の援軍到着後一定時間経過し、曹操が特定のポイントに到達すると発生(ステージクリアになる)
合肥の戦い	合肥城西外門開門	張郃を倒すと発生
	合肥城南外門開門	楽進を倒すと発生
	合肥城西内門開門	曹丕を倒すと発生
	合肥城南内門開門	曹彰を倒すと発生
	張遼の奇襲	韓当、程普軍団が前線に移動し、一定時間経過すると発生
	呉の水軍来援	孫権本陣が曹操軍に攻撃されると発生
	甘寧の奇襲	呉の水軍来援後、曹操軍が総攻撃され、一定時間経過すると発生
夷陵の戦い	陸遜の火計	【孫権軍プレイ】厳顔を倒したあと、陸遜が張飛軍団後方の拠点周辺に移動すると発生(張飛が健在)。陸遜でプレイしている場合は50人斬りも条件に加わる
		【劉備軍プレイ】ゲーム開始後、陸遜軍の伏兵が張飛軍の後方に移動すると発生。伏兵部隊を倒せば防げる
	孔明の石兵八陣	【孫権軍プレイ】プレイヤーが石兵八陣入口(蜂の巣状のエリア右下)に到着すると発生
		【劉備軍プレイ】陸遜が石兵八陣入口(蜂の巣状のエリア右下)に到着すると発生
	蜀軍の援軍到着	劉備軍本陣が孫権軍と交戦し1分後
五丈原の戦い	五丈原西門開門	関索or関羽を倒すと発生
	五丈原東門開門	[illegible]or張飛を倒すと発生
	臥竜門開門	諸葛亮を倒すと発生
	姜維・魏延の奇襲	【劉備軍プレイ】西側の曹操軍拠点を落としたあと、関羽、諸葛亮、張遼が健在だと一定時間経過後に発生
		【曹操軍プレイ】左右両翼の曹操軍(張郃、許褚、典韋、夏侯淵など)が渡河した場合に発生
	孔明の連弩炸裂	曹操軍部隊が五丈原大地の南西に進入すると発生
	司馬懿のワナ	劉備軍部隊が曹操本陣の南地点に進入すると発生

クリアが難しい2マップを攻略

長坂の戦い 劉備軍VS曹操軍

初めから劉備軍が曹操軍に囲まれているという、特殊な条件下にあるステージ。劉備軍に援軍がくるかどうかが、攻略のカギとなる。

■攻略のポイント

曹操軍でプレイするときは、まずは趙雲、関羽、張飛の3人を倒しておきたい。まず趙雲→張飛と倒し、マップの上方に回り込んで関羽を倒そう。そして、そのまま長坂橋を渡って劉備本陣に攻め込めばOK。劉備軍では、典韋、許褚を真っ先に倒すこと。ただし、ここは次から次へと強力な武将が現れるので、自分から先に進まず本陣を守りながら戦おう。ある程度有名武将を倒したら、敵の拠点を封鎖して回るのだ。しばらくすると劉琦の援軍が来て、味方の士気が大幅に上がる。そうしたら、本陣の守りを劉琦軍に任せ、曹操本陣に攻め込もう。

▶夏侯惇と張遼の2人はかなりの強敵。空中コンボや無双乱舞を駆使し、一気に倒そう!!

赤壁の戦い 曹操軍VS孫権軍

メインの戦場が船上となる特殊なステージ。迷路のように入り組んだ通路は混戦になりやすく、現在位置を把握しづらい。

■攻略のポイント

曹操軍のプレイで注意したいのが、一定時間経過すると必ず発生する呉軍による火計。だが、黄蓋を倒せば火計の発生を防げるので、まずは黄蓋を倒そう。そして一度本陣に戻り、曹操の周りに近づく有名武将を倒し後方の安全を確保しよう。あとは夏侯惇と合流して戦っていけばOKだ。孫権軍では火計を発生させることが最優先となる。これは100人斬りを達成すると発生するので、まずは敵陣に攻め込み敵兵を倒しまくろう。火計が発生して曹操の士気が下がると、曹操軍が退却を開始する。曹操が退却すれば呉軍の勝利になるので、あえて深追いする必要はないぞ。

▶火計が成功すると、曹操軍の士気が大幅に下がる。あとは逃げる曹操軍を壊滅させよう

まんが/福島県 ナミのさん

知ってるとオトクなテクニック 【弓矢を使うポイント】有名武将を相手にする場合、遠距離から弓で攻撃するといい。なぜなら、相手のHPを削ることはもちろん、馬から振り落とすことができるからだ(大抵の場合、武将は馬に乗っている)。弓の△ボタン攻撃なら相手を気絶させることもできるので、気絶中に接近してコンボを決めることもできるぞ!!

PS

実況パワフルプロ野球 2000開幕版

●発売日／2000年7月19日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC（2～9ブロック）

c KCEO ALL RIGHTS RESERVED. （社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認 （社）全国野球振興会公認

サクセスモードで役立つデータを凝縮して一挙公開!!

「パワプロ2000開幕版」オリジナルの「サクセスモード」を中心に、さまざまなデータを公開！ サクセスサイドA、サイドBの両方で役立つ練習効果から、特殊能力の取得条件がわかるイベント表など、オリジナル選手を育成するうえで欠かせない情報を中心に攻略していくぞ。なお、サイドAとサイドBの大まかな違いは、サイドAは選手育成以外に、ファンサービスをしてファンの数も維持しなければいけないということ。それをしなくてもいいサイドBは、選手を育てやすいので、選手育成をメインにプレイしたい人はサイドBを選ぼう。

サイドAとB

▲サイドAは、ファンにも気を配る必要がある。

▼育成に専念できるサイドBは、サイドAクリアで出現。

経験点の取得がよくわかる練習効果表

経験点とは、選手の各パラメータを上げるのに必要なポイントで、上げたいパラメータに合わせて練習プログラムを組むのが理想的だ。オートでプレイした場合はCOMが勝手にパラメータを上げてしまうが、マニュアルでプレイすれば自分の好きなようにパラメータを上げられるので、好みの選手が作りやすい。あとは、体力（疲労度）に注意しながら練習をすれば、とくに難しい点はないはず。なお、練習名のレベルは、その練習の研究を数回実行するとレベルアップし、練習効果が上昇するぞ。

POINT やる気によって経験点が変化!

投手・野手ともに、練習効果表の数値は「やる気」が普通時のもので、「やる気」の状態によって取得経験点は変化する。詳しくは下の表のようになっている。これが絶好調時だと＋２の補正値が追加され、無視できない効果なのは一目瞭然だ。また、変化球を覚える練習メニューのみ、補正値が通常の２倍（絶好調だと＋４）になるぞ。

経験点の補正

	通常練習	変化球を覚える練習
やる気	補正値	補正値
絶好調	＋２	＋４
好調	＋１	＋２
普通	０	０
不調	－１	－２
絶不調	－２	－４

やる気は要チェック

▲練習はできる限り「絶好調」で挑むように調整！

練習効果表 －投手－

時期	種類	LV	練習名	[illegible]力	[illegible]	野手技術	投手技術	変化球技術	[illegible]	[illegible]	[illegible]度	[illegible]評価	チーム総合コーチ評価	チーム投手コーチ評価	チームメイト評価
シーズン中	基本練習	LV1	ランニング	+1		−5	−5			↑	+7	+4	+2		
		LV2	タイヤ引き	+2		−5	−5			↑	+10	+4	+2		
		LV3	外野ポール間走	+3		−5	−5			↑	+13	+8	+2		
	速球	LV1	遠投	+4				−1		↑	+2	+2		+2	
		LV2	シャドウピッチング	+6				−2		↑	+4	+2		+2	
		LV3	チューブ	+11				−3		↑	+5	+2		+2	
	コントロール	LV1	投げ込み			+1	+5		+1	↑		+2		+2	
		LV2	的当て			+2	+8		+3	↑		+2		+2	
		LV3	コース投げ込み			+4	+13		+5	↑		+2		+2	
	リフレッシュ	LV1	ストレッチ			+1				↓	+3				
		LV2	メディスンボール			+2				↓	+6				
		LV3	PNF			+3				↓	+10				
	メンタル	LV1	ポジティブシンキング						+7	↓		−2	−2		−2
		LV2	イメージトレーニング						+12	↓		−2	−2		−2
		LV3	瞑想						+24	↓		−2	−2		−2
	変化球	−	シュート	−2			+1			↑		+1		+2	
		−	スクリュー	−2			+1			↑		+1		+2	
		−	フォーク	−2			+1			↑		+1		+2	
		−	カーブ	−2			+1			↑		+1		+2	
		−	スライダー	−2			+1			↑		+1		+2	
		−	変化球のキレを磨く	−2			+1	+8		↑		+2		+2	
	守備	−	キャッチボール		+3	+10	+4			↑		+2	+3		+3
春期・秋期キャンプ	基本練習	LV1	バックヘタル走	+5		−5	−5			↑	+6	+4	+2		
		LV2	バックヘタル走	+5		−5	−5			↑	+6	+4	+2		
		LV3	階段駆け上がり	+7		−5	−5			↑	+10	+4	+2		
	速球	LV1	フォームチェック	+10			+6	−2		↑	+3	+2		+2	
		LV2	フォームチェック	+10			+6	−2		↑	+3	+2		+2	
		LV3	メジャーギブス	+15			+8	−3		↑	+5	+2		+2	
	コントロール	LV1	コース投げ込み			+2	+10		+2	↑		+2		+2	
		LV2	コース投げ込み			+2	+10		+2	↑		+2		+2	
		LV3	ストラックアウト			+4	+16	+1	+4	↑		+2		+2	
	リフレッシュ	LV1	マッサージ			+4				↓	+7				
		LV2	マッサージ			+4				↓	+7				
		LV3	針			+5				↓	+10				
	守備	−	近距離ノック		+14	+23	+9			↑	−6	+3	+3		+2
	変化球	−	変化球修得	シーズン中と同じ											
		−	変化球のキレを磨く	シーズン中と同じ											
オフシーズン	基本練習	LV1	LSD	+1		−5	−5			↑	+11				
		LV2	LSD	+1		−5	−5			↑	+11				
		LV3	プール	+1		−5	−5			↑	+13				
	速球	LV1	シャドウピッチング	+2				−1		↑	+7				
		LV2	シャドウピッチング	+2				−1		↑	+7				
		LV3	シャドウピッチング	+2				−1		↑	+7				
	コントロール	LV1	的当て			+1	+2		+1	↑					
		LV2	的当て			+1	+2		+1	↑					
		LV3	的当て			+1	+2		+1	↑					
	リフレッシュ	LV1	ストレッチ			+1				↓	+12				
		LV2	ストレッチ			+1				↓	+12				
		LV3	ストレッチ			+1				↓	+12				
	メンタル	LV1	ポジティブシンキング						+7						
		LV2	イメージトレーニング						+16						
		LV3	瞑想						+24						

まんが／愛知県 霧さん

練習効果表 －野手－

時期	種類	LV	練習名	筋力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	タフ度	監督評価	総合コーチ評価	打撃コーチ評価	チームメイト評価
シーズン中	基本練習	LV1	ランニング	+1		−5		↑	+7	+4	+2		
		LV2	タイヤ引き	+2		−5		↑	+10	+4	+2		
		LV3	外野ポール間走	+3		−5		↑	+13	+8	+2		
	筋力	LV1	腕立て伏せ	+8	−5	−5		↑	+4	+1		+1	
		LV2	ダンベル	+16	−4	−4		↑	+2	+1		+1	
		LV3	ウエイトトレーニング	+24	−3	−3		↑				+1	
	打撃	LV1	素振り	+6		+6		↑		+2		+2	
		LV2	ティーバッティング	+9		+9		↑		+2		+2	
		LV3	マシン打撃	+14		+14		↑		+3		+3	
	守備	LV1	キャッチボール		+3	+10		↑	−2	+2	+3		+3
		LV2	ノック		+5	+21		↑	−5	+2	+3		+3
		LV3	実戦守備練習		+10	+19	+1	↑	−3	+1	+2		+3
	走塁	LV1	スプリント		+10			↑		+2	+2		
		LV2	ベースランニング		+13			↑		+2	+2		
		LV3	パラシュートトラン	+1	+20			↑	+2	+2	+2		
	リフレッシュ	LV1	ストレッチ			+1		↓	+3				
		LV2	メディスンボール			+2		↓	+6				
		LV3	PNF			+3		↓	+10				
	メンタル	LV1	ポジティブシンキング				+7	↓		−2	−2		−2
		LV2	イメージトレーニング				+12	↓		−2	−2		−2
		LV3	瞑想				+24	↓		−2	−2		−2
春期・秋期キャンプ	基本練習	LV1	バックペダル走	+5		−5		↑	+6	+4	+2		
		LV2	バックペダル走	+5		−5		↑	+6	+4	+2		
		LV3	階段駆け上がり	+7		−5		↑	+10	+4	+2		
	打撃	LV1	フリー打撃	+10		+9		↑		+2		+2	
		LV2	フリー打撃	+10		+9		↑		+2		+2	
		LV3	ケース打撃	+16		+14		↑		+2		+2	
	守備	LV1	近距離ノック		+14	+23		↑	−6	+3	+3		+2
		LV2	近距離ノック		+14	+23		↑	−6	+3	+3		+2
		LV3	特守		+11	+22	+1	↑	−4	+3	+3		+2
	走塁	LV1	変形ダッシュ		+15			↑		+2	+2		
		LV2	変形ダッシュ		+15			↑		+2	+2		
		LV3	チューブ走		+22			↑		+2	+2		
	リフレッシュ	LV1	マッサージ			+4		↓	+7				
		LV2	マッサージ			+4		↓	+7				
		LV3	針			+5		↓	+10				
オフシーズン	基本練習	LV1	LSD	+1		−5		↑	+11				
		LV2	LSD	+1		−5		↑	+11				
		LV3	プール	+1		−3		↑	+13				
	筋力	LV1	腕立て伏せ	+5	−5	−5		↑	+3				
		LV2	ダンベル	+9	−5	−3		↑	+4				
		LV3	ウエイトトレーニング	+13	−5	−1		↑	+5				
	打撃	LV1	素振り	+3		+3		↑					
		LV2	素振り	+3		+3		↑					
		LV3	素振り	+3		+3		↑					
	走塁	LV1	坂ダッシュ		+5			↑					
		LV2	坂ダッシュ		+5			↑					
		LV3	坂ダッシュ		+5			↑					
	リフレッシュ	LV1	ストレッチ			+1		↓	+12				
		LV2	ストレッチ			+1		↓	+12				
		LV3	ストレッチ			+1		↓	+12				
	メンタル	LV1	ポジティブシンキング				+7	↓					
		LV2	イメージトレーニング				+16	↓					
		LV3	瞑想				+24	↓					

サクセス中の試合で取得できる能力！

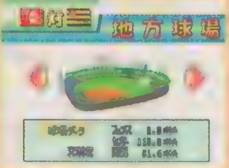
特殊能力は、経験点の積み重ねやイベント以外でも付くことがあり、中でもサクセスの試合中に付く特殊能力は無視できない。とくに野手、投手ともに共通で付きやすい「対左～」の能力は、ぜひゲットしておきたいところ。野手ならチャンス時、投手ならピンチ時に結果を残すと付く能力が多いので、こういう場面では確実に結果を残したい。さらに、「対左投手×」といったマイナス能力も、「対左投手○」を取得することで相殺できるので、悪い能力を消すチャンスでもあるのだ。

◀左打者は左投手に対して不利だが、「対左投手○」さえあれば怖くないぞ！

	特殊能力	取得条件
野手	三振男	三振したときに1/4の確率で取得
	対左投手	左投手から３安打以上打ったときに1/10の確率で取得
	対左投手×	左投手から三振したときに1/4の確率で取得
	チャンス	得点圏にランナーがいるとき、ヒットを打つと1/4の確率で取得
	チャンス×	得点圏にランナーがいるとき、凡退するか三振すると1/4の確率で取得
	初球	初球打ちで２安打以上打ったときに1/30の確率で取得
	満塁ホームラン男	満塁ホームランを打つと取得
	満塁ヒット男	満塁で走者一掃のヒットを打つと取得
投手	ランナー	三振を奪ったときに1/4の確率で取得
	ランナー×	ランナーがいる状態でヒットを打たれたときに1/12の確率で取得
	対左打者○	左打者と対戦時、打たれた安打数が8安打以下で三振を取ると1/4の確率で取得
	対左打者×	左打者に16安打以上打たれると1/12の確率で取得
	寸前×	９回で自チームがリード時、ホームランを打たれると1/4の確率で取得
	一発病	ホームランを打たれたときに1/6の確率で取得
	四死球男	ランダム数値（０～２）よりも１イニングに与えた四球数が多いと取得

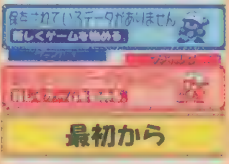
『2000開幕版』の4大ウラワザ

①地方球場が選べる



メニュー画面で、✚キー上、上、下、下、L1、R1、L2、R2、セレクトと押して「カシャ」っと音がすれば成功。球場選択画面で地方球場が選べるぞ。

②サイドBが最初から選べる



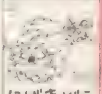
サクセスモードのファイル選択画面で、✚キー上、上、下、下、右、左、右、左、L1、L2、R1、R2、スタートの順で押すとサイドBが最初から選べる。

③トーナメントプレイ

リーグモードでトーナメント戦が楽しめる方法は次のとおり。リーグモード１日目の組み合わせ画面が表示されているときにスタートボタンを押す。

④登録選手データの閲覧

「データあれこれ」の「サクセス選手を見る・消す・パスワード表示」画面で、✚キー上、上、下、下、左、右、左、右、スタートの順にボタンを押す。



まんが／茨城県　機巧さん

全特殊能力一覧表

個性的な選手を育成するために重要な特殊能力の効果、取得法、消す方法の一覧表をここに公開するぞ。取得法と消す方法の覧に（ランダム）と入っているものがあるが、これは結果がランダムという意味で、必ずしも取得できるわけではないことを示している。なかには、イベントの発生がランダムなものもあるので、狙って取得するのが難しい特殊能力も多い。消す方法に関しては、マイナス能力（走塁×など）を消したいときに役立つはずだ。なお、ほとんどの能力はイベントで取得するものなので、練習ばかりして経験点をためるだけではダメ。積極的にイベントを起こして、能力取得のチャンスを狙おう。一応、サイドAのほうがファンサービスイベントは起きやすいぞ。

▲イベントには積極的に参加して能力取得に挑もう。

分類	名前	効果	取得法	消す方法
サクセス中のみ	カゼ	カゼでやる気がなくなる。1/2の確率でやる気が1下がる	もともと付いている可能性あり／正月に1人で初日の出を見に行く（ランダム）／1～2月で矢部のラジオ体操に付き合う（ランダム）／寮の周りの見張りを頼まれる／きれいな夕日を見て寝てしまったあとに風呂に入る（体調により変化）	病院にて治療／ダイジョーブ博士に「病気を治したい」とお願いする（ランダム）／初日の出を1人で見に行く
	恋の病	彼女のことで頭がいっぱいになる。1/4の確率で彼女へ電話するだけになる	デートを多く実行する	バッティングコーチに相談して叱られる（ランダム）／総合コーチに相談する（ランダム）／2軍にいる状態で猪狩に冷やかされる（ランダム）／猪狩のアドバイスを聞かない／彼女にふられる
	サボりぐせ	練習を1/4の確率でサボる	練習後、祥子と会ったときにサボって逃げる（やる気が低いと高確率）／ファンサービス「もぎり」でサボる（ランダム）	矢部のビデオ「超熱血ロボ美少女格闘恋愛青春アニメ」を観る／練習後の片づけをテキトーにやってコーチに怒られる（ランダム）／総合コーチの練習を受ける（ランダム）／2軍にいて猪狩に冷やかされる（ランダム）／猪狩のアドバイスを聞かない
	センス〇	取得経験点が通常よりも高くなる	監督に相談する（ランダム）／猪狩のアドバイスを聞く（ランダム）／ラーメン屋のイベントでラーメンを食べる（ランダム）	伊沢の買い物（飲み物）で文句を言われまくる
	センス×	取得経験点が通常よりも低くなる	坂崎のイベントで「坂崎のバッティングを盗む」を選ぶ（ランダム、評価が低い場合）	監督に相談する（ランダム）／寮母のお見舞い品選びをする／人体実験を受ける（ランダム）／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	爪割れ	球速、変化球、コントロールが上がりにくくなる	休みでまれに爪切りを失敗する／伊沢にいじめられて「出来るかっ！」を選ぶ	病院で治療／ダイジョーブ博士に「病気を治したい」とお願いする（ランダム）
	肩爆弾	コントロール練習で1/90、速球練習で1/100、変化球練習で1/110の確率で肩が壊れてゲームオーバー	サイドA「ファンを大事にしろー」を4回連続で聞く／サイン入り色紙を配る（ランダム）／ダイジョーブ博士に「病気を治したい」とお願いして失敗	正月のお願いで消えることがある（ランダム）／温泉に入る（ランダム）／ダイジョーブ博士に「病気を治したい」とお願いする（ランダム）
	ひじ爆弾	コントロール練習で1/110、速球練習で1/100、変化球練習で1/90の確率でひじが壊れてゲームオーバー	サイドA「ファンを大事にしろー」を4回連続で聞く／球団主催の「サイン会」でサインをしまくる（ランダム）／ダイジョーブ博士に「病気を治したい」とお願いして失敗（ランダム）	正月のお願いで消えることがある／温泉に入る（ランダム）／ダイジョーブ博士に「病気を治したい」とお願いする
	不眠症	夜眠れずに疲れがたまる。週の終わりに体調が10下がる	もともと付いている可能性あり／サイドA「ファンを大事にしろー」を3回連続で聞く／寮母の買い物に付き合う（ランダム）	病院で治療／ダイジョーブ博士に「病気を治したい」とお願いする（ランダム）
	虫歯	痛くて力が入らない。練習しても筋力が上がらない	もともと付いている可能性あり／球団主催の「サイン会」を実行（ランダム）	病院で治療／ダイジョーブ博士に「病気を治したい」とお願いする（ランダム）
	ムダ遣い	ムダ遣いをするため生活費が高くなる	ゲーセンでゲームにお金を使いまくる	寮母に注意される（ランダム）／総合コーチに相談する（ランダム）／逆井のメシの付き合いを断る
	弱気	自分に自信がなくなる。週の終わりに1/2の確率でやる気が1下がる	車にひかれそうな健太を助けようと思ったが足が固まって体が動かない／坂崎のイベントで「坂崎のバッティングを盗む」を選ぶ（評価が低い場合）／健太と勝負して負ける（ランダム）／猪狩とリチャートの勝負でリチャードが負ける（ランダム）	逆井のメシに付き合う（チームメイト評価160以上）／坂崎のイベントで「坂崎のバッティングを盗む」を選ぶ／ランダムイベントで歌を歌いながら励ましてくれる外人と会う／家納コーチか監督に相談する（ランダム）
守備	送球〇	送球があまりそれない	矢部と坂崎のケンカイベントで取得（ランダム）	ファン感謝デーにケガで出られず、彼女がいない場合にイベントで消えることがある
	送球×	送球がそれやすい	坂崎の写真イベントで「左のロングの子」を選ぶ（ランダム）	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	サブポジ〇	サブポジションもメイン並みに守れる	正月のお願いで取得（ランダム）／総合コーチの練習でユーティリティープレイヤーを目指す（ランダム）／「血液型でわかる野球理論」を読む	－
	サブポジ×	サブポジションの守備力がさらに低下する	総合コーチの練習でユーティリティープレイヤーを目指す（ランダム）	サブポジ〇の取得条件で消える／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	打球反応	ピッチャー返しが抜けず、捕球できる確率が高くなる	総合コーチの練習に付き合う（ランダム）／正月のおみくじで「ルリ色のたこつぼ」を入手すると取得／「タイミングゲーム3秒でポン!」にチャレンジ（ランダム）	－
	守備職人	守備時の動きが良くなる	道具「サダメモデル」を持っている状態で練習を終える／リチャードとラーメンを食べる（ランダム）	－
	タイムリーエラー	ピンチ時にエラーしやすくなる	坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム）	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	キャッチャー〇	投手のコントロールが良くなり、ビビりにくい。変化球によるスタミナ減少も小さくなる	サイン入りボールを配る（ランダム、多く配ったほうが良い）／冴子に相談（肩力14以上）／リチャードとラーメンを食べる（ランダム）	－
	キャッチャー◎	キャッチャー〇の強化版	ファンが9000人以上で「野球の真理」という本をもらう／リチャードとラーメンを食べる	
	ブロック	1/2の確率で「体当たり」を防ぐ	ファン感謝デーのイントロ大会で取得（ランダム）	－
走塁	ヘッドスライディング	きわどいタイミング時にファーストへヘッドスライディングする	経験点をためてマニュアルで取得／ファンサービスの二人三脚で看護婦さんに引きずられながら勝利（投手以外）	－
	走塁〇	ベースをまわるのが速い	キックボードを持っていると取得（ランダム）／総合コーチの練習をこなす（ランダム）／さやかから「高速走塁読本」をプレゼントされる	－
	走塁×	ベースをまわるのが遅い	キックボードを持っていると取得（ランダム）	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	盗塁〇	盗塁時のスタートダッシュが速い	小腹が減っておまんじゅうを食べるイベントで「死ぬことはないだろう」を選ぶ（ランダム）	－
	盗塁×	盗塁時のダッシュが遅い	ランダムイベント発生時、ランダムで取得することがある	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	暴走	COM操作の場合、非常に高い確率で盗塁を試みる	ファンサービス「ディナーショー」で取得（ランダム）／「血液型でわかる野球理論」を読む	－
	体当たり	本塁クロスプレー時、キャッチャーを吹っ飛ばして1/2の確率でキャッチャーがボールをこぼす	車にひかれそうな菊田をタックルで助ける	－
打撃	バント〇	バント時のミートカーソルが縦に広がりゴロが転がりやすい	経験点をためてマニュアルで取得／総合コーチの練習を受ける（ランダム）	－
	バント×	バント時のミートカーソルが狭くてフライになりやすい	総合コーチの練習を受ける（ランダム）	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	内野安打	打撃後、走り出すときの加速が速い	コーチイベント「3回セーフティを決めろ」で3回以上決める	－
	アベレージヒッター	打球の弾道が低くなりホームランが出にくいが、弱い当たりでもヒットになりやすい	坂崎のイベントで「坂崎のバッティングを盗む」を選ぶ	－
	パワーヒッター	打球の弾道が高くなり、ホームランや外野フライが打ちやすい	10球のフリーバッティングで5本以上ホームランを打つ／誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手	杉原のバッティングを見て「一度試してみる」を選ぶ（ランダム）
	流し打ち	流し打ちの打球がファウルになりにくくヒットになりやすい	ファン感謝デーの「大食らい大会」で優勝し、流しラーメン大会を開催する／杉下のバッティングを見て「一度試してみる」を選ぶ（ランダム）	－
	広角打法	流し打ちをしても打球が速い	サイン入りテレカを配る（ランダム、多く配ったほうが良く好調なほど高確率）／坂崎の練習を見る（ランダム）	－
	初球〇	カウント1ストライクまでパワー＋5、ミートサイズ＋15	試合で初級安打を2本以上打つと1/30の確率で取得	－
	対左投手〇	左投手と対戦時、ミート+0.5、パワー+10。自分が左打者でもパワーの減少が小さい	試合で左投手相手に3安打以上打つと1/10の確率で取得	打撃フォームチェンジをする
	対左投手×	左投手と対戦時、ミート－1.5、パワー－10	試合で左投手相手に三振すると1/4の確率で取得	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	チャンス	スコアリングポジションにランナーがいると、ミート+1.5、パワー+15	正月のお願いで取得（ランダム）／洗濯イベントで「今日中にやるか」を選ぶ	－

まんが／埼玉県 紅牙竜さん

	名前	効果	取得法	消す方法
打撃	チャンス×	スコアリングポジションにランナーがいると、ミート－1.5、パワー－15	ファンサービス「ディナーショー」で取得（ランダム） 健太との勝負で1勝1敗の状態から負ける（1勝2敗） ラーメン屋でお金が足りなくて払えない	誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手 彼女から誕生日プレゼントをもらう
打撃	連打○	前の打者がヒットを打てばミート＋1.5	「レッツゴードラム」のイベントで最高得点を出す／ゴルフにチャレンジしてハーフ20000円を払う（ランダム）／坂崎の写真イベントで「左のロングの子」を選ぶ（ランダム）	－
打撃	固め打ち	ヒットを打つと、次の打席でミート＋1.5	ゴルフにチャレンジしてハーフ20000円を払う（ランダム） 健太との勝負に連勝する 誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手	－
打撃	4番	4番以外の打順を打つとパワー－15	誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手	－
打撃	逆境	7回以降で負けているとミート＋1、パワー＋15	ファン感謝デーにケガで出られず、彼女がいる場合に取得 ファンサービスの「ディナーショー」で取得（ランダム） 伊沢のいじめで「土下座をする」を選ぶ（ランダム）	－
打撃	粘り男	ミートぎりぎりまでバットコントロールができる	バッティングコーチに相談しまくる／「血液型でわかる野球理論」を読む ダイジョーブ博士に拉致されるイベントで能力取得が成功したら（ランダム） 坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム）	－
打撃	三振男	フルカウント以外で2ストライク時、ミート－4	試合で三振が多いと取得 冴子に5回以上相談する（酔った冴子を見ていない場合）	ファンが5500人以上 バッティングコーチに相談（ランダム） 打撃フォームチェンジをする 猪狩のアドバイスを聞く（ランダム） 誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手 彼女から誕生日プレゼントをもらう
打撃	代打男	代打時、パワー＋20、ミート＋2	ランダムイベント「仏契商事野球同好会」の草野球大会で投手でなければ取得 冴子に5回以上相談する（酔った冴子を見ていない場合）	－
打撃	満塁ヒット男	満塁時、ヒット性の当たりが出やすい ミート＋2	菊田にいわれて満開の花の中で素振り。ミート4以上で取得	－
打撃	満塁ホームラン男	満塁時、ホームラン性の当たりが出やすい パワー＋20	菊田に言われて満開の花の中で素振り。パワー120以上で取得	－
打撃	サヨナラヒット男	最終回以降、サヨナラのシーンでヒットが出やすい	健太との勝負に2回勝つ 彼女にふられる	－
打撃	サヨナラホームラン男	最終回以降、サヨナラホームランが出やすい	サヨナラヒット男を持っていて健太との勝負に2回勝つ／サヨナラヒット男を持っている状態で彼女にふられる	－
投球	安定感	不調、絶不調時の影響による能力低下が少ない	正月に1人で初日の出を見に行く（勝利試合が12以上必要）／ピッチングコーチに「ちょっと投げてみろ」と言われて投げる（コントロール140以上）／ナオミとのデートで遊園地のバンジーを選ぶ（ランダム）	－
投球	しりあがり	先発して勝ち負け関係なく3点差以内であれば、6回以降は変化球1段階アップ、コントロール＋16、速球－2	サイン入り色紙を配る（ランダム、多く配ったほうが高確率）	－
投球	スロースターター	1イニング目、変化球が2段階ダウン。コントロール－32、速球－4。2イニング目、変化球が1段階ダウン。コントロール－16、速球－2	キャンプ開始時に病院に入院していると取得	「血液型でわかる野球理論」を読む／彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	重い球	打たれても打球が飛びにくい	道具「サダメモデル」を持っている状態で練習を終える（投手）／坂崎の練習イベントを見る（ランダム）	－
投球	キレ○	変化球が打者の手前で曲がる	伊沢のいじめで「土下座する」を選ぶ（ランダム） ファン感謝デーで平松政次のカードを得ると取得	坂崎の練習に付き合う（ランダム）
投球	キレ×	変化球がすぐに曲がり始める	犬（名：バルダー）を飼って面倒をみずに放っておく（投手の場合） 猪狩のアドバイスを聞く（ランダム）	家納コーチに相談／Vスライダーを試してみる（ランダム）／彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	ノビ○	直球の威力が速球の数値以上に増す	坂崎の練習を見て付き合う（ランダム）	－
投球	ノビ×	直球の威力が速球の数値ほどない	坂崎の練習に付き合う（ランダム）／ラーメン屋で「まずい」と言ってしまう（ランダム）	家納か冴子に相談する／猪狩のアドバイスを聞く／彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	低め○	低めのコントロールが良くなる	健太との勝負に勝つ（ランダム）	－
投球	逃げ玉	ど真ん中の失投が減る	サイン入りボールを配る（ランダム、多く配ったほうが良く好調なほど高確率）	－
投球	対左打者○	左打者対戦時、速球＋2、制球力が落ちにくくスタミナも減りにくい	試合で左打者を抑える 杉原のクロスファイヤーストレートを試してみる（ランダム）	杉原のバッティングを見て「一度試してみる」を選ぶ（ランダム）
投球	対左打者×	左打者対戦時、速球－2、制球力が落ちてスタミナも減りやすい	試合で左打者に打たれまくる／杉原のクロスファイヤーストレートを試してみる（ランダム）	投球フォームチェンジをする／彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	ピンチ○	ピヨリ状態になりにくい	冴子に5回以上相談する	－
投球	ピンチ×	ピヨリ状態になりやすい	車にひかれそうな健太を助ける（ランダム）	車にひかれそうな健太を助ける(ランダム)／冴子に5回以上相談する 投球フォームチェンジをする 「血液型でわかる野球理論」を読む 彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	打たれ弱い	動揺しやすい	ランダムイベント発生時、ランダムで取得することがある	コーチに自分のピッチングを編集したビデオをもらって観る 彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	クイック○	盗塁されにくい	道具「サダメモデル」を持って練習を終える 先輩のピッチングシーンを見て「悪いところは今から直すぞ！」を選ぶ（ランダム、アンダーとサイドスローは不可）	－
投球	クイック×	盗塁されやすい	坂崎の練習に付き合う（ランダム）	家納投手コーチと夜遅くまで練習 彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	リリース	変化球と速球の投球モーションが同じ	サイン入りテレカを配る（ランダム、多く配ったほうが良く好調なほど高確率） コーチに自分のピッチングを編集したビデオをもらって観る 健太との勝負に勝つ	坂崎の練習に付き合う（ランダム）
投球	牽制○	牽制球が常に速い球になる	逆境 と同条件で投手の場合	－
投球	回復○	回復が早く連投に慣れている	坂崎の写真イベントで「左のロングの子」を選ぶ（ランダム）	－
投球	回復X	回復が遅く登板間隔が長くなる	サイトA「ファンを大事にしろ～」を4回連続で聞く	彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	勝ち運	登板すると勝ちに恵まれやすい	ファンサービス「豆まき」でジャンケンに勝つ（ランダム）／坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム） ラーメン屋で「変わりカツラーメン」を食べる（ランダム）	坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム）
投球	負け運	登板すると勝ちに恵まれにくい	正月にケガで入院している／坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム） ファンサービス「豆まき」でジャンケンに負ける（ランダム、やる気が低いと高確率） リチャードとラーメンを食べて「マズイ」と言ってしまう（ランダム）	坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム） 彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	寸前×	先発して勝っている状態で、5回と9回にコントロール－30、速球－2、一球ごとのスタミナ消費が1増える	健太との勝負で1勝1敗の状態から負ける（1勝2敗）／洗濯イベントで「今日中にやるか」を選んで洗濯できなかった場合	ファンが5500人以上でなくなる／彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	一発病	失投したときに50%の確率でど真ん中へ投球してしまう	サイン入りボールを配る（ランダム） 坂崎の写真イベントで「左のロングの子」を選ぶ（ランダム）／小腹が減って「死ぬことはないだろう」を選ぶ（ランダム）	彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	四死球男	3ボール時に制球力が減少	試合でフォアボールをいっぱい出す	彼女から誕生日プレゼントをもらう
投球	短気	ピヨリ状態になっても球速が落ちないが、コントロール－25	ランダムイベント発生時、ランダムで取得することがある	「血液型でわかる野球理論」を読む
投球	ポーカーフェイス	ピヨリやお疲れ状態になっても表情の変化なし	中国四千年の白塗りを使って効力が切れたときに取得	－
その他	故障しにくい	ケガする確率が通常の半分	車にひかれて入院（ランダム）／サイドA「ファンを大事にしろ～」を4回連続で聞く／1～2月に矢部のラジオ体操に付き合う（ランダム）／ジムの「プール」へ行く（ランダム） ラーメン屋で「特製青々菜菜ラーメン」を注文する（ランダム）	－
その他	故障しやすい	ケガする確率が通常の2倍	車にひかれて入院（ランダム）／ダイジョーブ博士の人体実験を受ける（ランダム） 夕日イベントで「段ボールすべり」をする（ランダム）	矢部のラジオ体操に付き合う（ランダム）／ジムへ行って「整体師の治療」を受ける（ランダム）／彼女から誕生日プレゼントをもらう
その他	チームプレイ○	送りバントなどのチームプレイをしやすい（COM操作時）	温泉で矢部に誘われて女風呂をのぞく（ランダム） 監督に相談する（ランダム）	－
その他	チームプレイ×	送りバントなどのチームプレイをしにくい（COM操作時）	犬（名：バルダー）を飼って面倒をみずに放っておく（野手の場合）	監督に相談する（ランダム）／彼女から誕生日プレゼントをもらう
その他	ムード	出場中、味方全員のパワー＋5、投手のコントロール＋5、ミートカーソルもわずかに広がる	祥子とデートで公園へ行ってちーちゃんにアイスを買ってあめ玉をもらう（ランダム） 猪狩とリチャードの勝負でリチャードがホームランを打つ	－
その他	ムード×	野手として出場中か投手として降板した場合、味方全員のパワー－5、投手のコントロール－5、ミートカーソルがわずかに小さくなる	坂崎と矢部のケンカイベントで取得／ダンスゲームでハイスコアをとる	－
その他	威圧感	威圧感を与えて相手の能力を下げる	「酔った冴子」を見ていてサクセス終了時に投手として好結果だった場合	まんじゅうを食べる（ランダム）
その他	ムラっ気	調子の良いときと悪いときの差が極端	ファンサービス「親善野球大会」で矢部が幻の魚を釣る	－

まんが／兵庫県 ラズベリーさん

	名前	効果	取得法	消す方法
打撃	チャンス×	スコアリングポジションにランナーがいると、ミート－1.5、パワー－15	ファンサービス「ディナーショー」で取得（ランダム）／健太との勝負で1勝1敗の状態から負ける（1勝2敗）／ラーメン屋でお金が足りなくて払えない	誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	連打○	前の打者がヒットを打てばミート＋1.5	「レッツゴードラム」のイベントで最高得点を出す／ゴルフにチャレンジしてハーフ20000円を払う（ランダム）／坂崎の写真イベントで「左のロングの子」を選ぶ（ランダム）	－
	固め打ち	ヒットを打つと、次の打席でミート＋1.5	ゴルフにチャレンジしてハーフ20000円を払う（ランダム）／健太との勝負に連勝する／誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手	－
	4番○	4番以外の打順を打つとパワー－15	誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手	－
	逆境○	7回以降で負けているとミート＋1、パワー＋15	ファン感謝デーにケガで出られず、彼女がいる場合に取得／ファンサービスの「ディナーショー」で取得（ランダム）／伊沢のいじめで「土下座をする」を選ぶ（ランダム）	－
	粘り男	ミートぎりぎりまでバットコントロールができる	バッティングコーチに相談しまくる／「血液型でわかる野球理論」を読む／タイジョーブ博士に拉致されるイベントで能力取得が成功したら（ランダム）／坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム）	－
	三振男	フルカウント以外で2ストライク時、ミート－4	試合で三振が多いと取得／冴子に5回以上相談する（酔った冴子を見ていない場合）	ファンが5500人以上／バッティングコーチに相談（ランダム）／打撃フォームチェンジをする／猪狩のアドバイスを聞く（ランダム）／誕生日がキャンプ中のとき、大谷コーチの忘れ物「バッティングの極意」を入手／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	代打男	代打時、パワー＋20、ミート＋2	ランダムイベント「仏契商事野球同好会」の草野球大会で投手でなければ取得／冴子に5回以上相談する（酔った冴子を見ていない場合）	－
	満塁ヒット男	満塁時、ヒット性の当たりが出やすい　ミート＋2	菊田にいわれて満開の花の中で素振り。ミート4以上で取得	－
	満塁ホームラン男	満塁時、ホームラン性の当たりが出やすい　パワー＋20	菊田に言われて満開の花の中で素振り。パワー120以上で取得	－
	サヨナラヒット男	最終回以降、サヨナラのシーンでヒットが出やすい	健太との勝負に2回勝つ／彼女にふられる	－
	サヨナラホームラン男	最終回以降、サヨナラホームランが出やすい	サヨナラヒット男を持っていて健太との勝負に2回勝つ／サヨナラヒット男を持っている状態で彼女にふられる	－
投球	安定感	不調、絶不調時の影響による能力低下が少ない	正月に1人で初日の出を見に行く（勝利試合が12以上必要）／ピッチングコーチに「ちょっと投げてみろ」と言われて投げる（コントロール140以上）／ナオミとのデートで遊園地のバンジーを選ぶ（ランダム）	－
	しりあがり	先発して勝ち負け関係なく3点差以内であれば、6回以降は変化球1段階アップ、コントロール＋16、速球－2	サイン入り色紙を配る（ランダム、多く配ったほうが高確率）	－
	スロースターター	1イニング目、変化球が2段階ダウン、コントロール－32、速球－4、2イニング目、変化球が1段階ダウン。コントロール－16、速球－2	キャンプ開始時に病院に入院していると取得	「血液型でわかる野球理論」を読む／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	重い球	打たれても打球が飛びにくい	道具「サダメモデル」を持っている状態で練習を終える（投手）／坂崎の練習イベントを見る（ランダム）	－
	キレ○	変化球が打者の手前で曲がる	伊沢のいじめで「土下座する」を選ぶ（ランダム）／ファン感謝デーで平松政次のカードを得ると取得	坂崎の練習に付き合う（ランダム）
	キレ×	変化球がすぐに曲がり始める	犬（名：バルダー）を飼って面倒をみずに放っておく（投手の場合）／猪狩のアドバイスを聞く（ランダム）	家納コーチに相談／Vスライダーを試してみる（ランダム）／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	ノビ○	直球の威力が速球の数値以上に増す	坂崎の練習を見て付き合う（ランダム）	－
	ノビ×	直球の威力が速球の数値ほどない	坂崎の練習に付き合う（ランダム）／ラーメン屋で「まずい」と言ってしまう（ランダム）	家納か冴子に相談する／猪狩のアドバイスを聞く／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	低め○	低めのコントロールが良くなる	健太との勝負に勝つ（ランダム）	－
	逃げ玉	ど真ん中の失投が減る	サイン入りボールを配る（ランダム、多く配ったほうが良く好調なほど高確率）	－
	対左打者○	左打者対戦時、速球＋2、制球力が落ちにくくスタミナも減りにくい	試合で左打者を抑える／杉原のクロスファイヤーストレートを試してみる（ランダム）	杉原のバッティングを見て「一度試してみる」を選ぶ（ランダム）
	対左打者×	左打者対戦時、速球－2、制球力が落ちてスタミナも減りやすい	試合で左打者に打たれまくる／杉原のクロスファイヤーストレートを試してみる（ランダム）	投球フォームチェンジをする／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	ピンチ○	ピヨリ状態になりにくい	冴子に5回以上相談する	－
	ピンチ×	ピヨリ状態になりやすい	車にひかれそうな健太を助ける（ランダム）	車にひかれそうな健太を助ける(ランダム)／冴子に5回以上相談する／投球フォームチェンジをする／「血液型でわかる野球理論」を読む／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	打たれ弱い	動揺しやすい	ランダムイベント発生時、ランダムで取得することがある	コーチに自分のピッチングを編集したビデオをもらって観る／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	クイック○	盗塁されにくい	道具「サダメモデル」を持って練習を終える／先輩のピッチングシーンを見て「悪いところは今から直すぞ！」を選ぶ（ランダム、アンダーとサイドスローは不可）	－
	クイック×	盗塁されやすい	坂崎の練習に付き合う（ランダム）	家納投手コーチと夜遅くまで練習／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	リリース	変化球と速球の投球モーションが同じ	サイン入りテレカを配る（ランダム、多く配ったほうが良く好調なほど高確率）／コーチに自分のピッチングを編集したビデオをもらって観る／健太との勝負に勝つ	坂崎の練習に付き合う（ランダム）
	牽制○	牽制球が常に速い球になる	「逆境○」と同条件で投手の場合	－
	回復○	回復が早く連投に慣れている	坂崎の写真イベントで「左のロングの子」を選ぶ（ランダム）	－
	回復×	回復が遅く登板間隔が長くなる	サイドA「ファンを大事にしろ～」を4回連続で聞く	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	勝ち運	登板すると勝ちに恵まれやすい	ファンサービス「豆まき」でジャンケンに勝つ（ランダム）／坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム）／ラーメン屋で「変わりカツラーメン」を食べる（ランダム）	坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム）
	負け運	登板すると勝ちに恵まれにくい	正月にケガで入院している／坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム）／ファンサービス「豆まき」でジャンケンに負ける（ランダム、やる気が低いと高確率）／リチャードとラーメンを食べて「マズイ」と言ってしまう（ランダム）	坂崎の写真イベントで「右のショートボブの子」を選ぶ（ランダム）／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	寸前×	先発して勝っている状態で、5回と9回にコントロール－30、速球－2、一球ごとのスタミナ消費が1増える	健太との勝負で1勝1敗の状態から負ける（1勝2敗）／洗濯イベントで「今日中にやるか」を選んで洗濯できなかった場合	ファンが5500人以上でなくなる／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	一発病	失投したときに50%の確率でど真ん中へ投球してしまう	サイン入りボールを配る（ランダム）／坂崎の写真イベントで「左のロングの子」を選ぶ（ランダム）／小腹が減って「死ぬことはないだろう」を選ぶ（ランダム）	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	四死球男	3ボール時に制球力が減少	試合でフォアボールをいっぱい出す	彼女から誕生日プレゼントをもらう
	短気	ピヨリ状態になっても球速が落ちないが、コントロール－25	ランダムイベント発生時、ランダムで取得することがある	「血液型でわかる野球理論」を読む
	ポーカーフェイス	ピヨリやお疲れ状態になっても表情の変化なし	中国四千年の白塗りを使って効力が切れたときに取得	－
その他	故障しにくい	ケガする確率が通常の半分	車にひかれて入院（ランダム）／サイドA「ファンを大事にしろ～」を4回連続で聞く／1～2月に矢部のラジオ体操に付き合う（ランダム）／ジムの「プール」へ行く（ランダム）／ラーメン屋で「特製南々菜菜ラーメン」を注文する（ランダム）	－
	故障しやすい	ケガする確率が通常の2倍	車にひかれて入院（ランダム）／ダイジョーブ博士の人体実験を受ける（ランダム）／夕日イベントで「段ボールすべり」をする（ランダム）	矢部のラジオ体操に付き合う（ランダム）／ジムへ行って「整体師の治療」を受ける（ランダム）／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	チームプレイ○	送りバントなどのチームプレイをしやすい（COM操作時）	温泉で矢部に誘われて女風呂をのぞく（ランダム）／監督に相談する（ランダム）	－
	チームプレイ×	送りバントなどのチームプレイをしにくい（COM操作時）	犬（名：バルダー）を飼って面倒をみずに放っておく（野手の場合）	監督に相談する（ランダム）／彼女から誕生日プレゼントをもらう
	ムード○	出場中、味方全員のパワー＋5、投手のコントロール＋5、ミートカーソルもわずかに広がる	祥子とデートで公園へ行ってちーちゃんにアイスを買ってあめ玉をもらう（ランダム）／猪狩とリチャードの勝負でリチャードがホームランを打つ	－
	ムード×	野手として出場中か投手として降板した場合、味方全員のパワー－5、投手のコントロール－5、ミートカーソルがわずかに小さくなる	坂崎と矢部のケンカイベントで取得／ダンスゲームでハイスコアをとる	－
	威圧感	威圧感を与えて相手の能力を下げる	「酔った冴子」を見ていてサクセス終了時に投手として好結果だった場合	まんじゅうを食べる（ランダム）
	ムラっ気	調子の良いときと悪いときの差が極端	ファンサービス「親善野球大会」で矢部が幻の魚を釣る	－

まんが／兵庫県　ラズベリーさん

PS2 MotoGP

●発売日／2000年10月12日●価格／¥6,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／MC2(56KB)、2Pプレイ可

C.1998 2000 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

〝バイクレース〟ならではの魅力を心ゆくまで楽しもう!!

PS2初の本格派バイクRCGとして、絶大な人気を集めている『MotoGP』。ここでは本作の攻略ポイントを総チェックしていこう。記事内では初心者になじみの薄い用語もいくつか使われているが、「レコードライン」とはコース上の黒っぽいタイヤのラインのこと、「バンクさせる」とはマシンを倒して左右に曲がること、「クリッピングポイント」とはコーナリング中にマシンが最もイン側に近づく場所のこと、「Rがキツい」とはコーナーの曲がりが急であることを示しているぞ。

CHECK オススメのマシンはこれだ!!

隠しマシンも含む全車のなかでオススメしたいのが「ApriliaRSW-2 500」と「HONDA NSR500」の2台だ。「Aprilia RSW-2 500」はハンドリング性能が高いので、コーナーが多いコースでは一番頼りになるぞ。また非常に扱いやすく、初心者が最初に選ぶマシンとしてもうってつけだ。逆に直線路が多いコースの場合は「HONDA NSR500」がベスト。ハンドリング性能が劣るため、コーナリングでブレーキとアクセルの素早い操作が必要になるが、最高速度は全マシン中トップだ。

Aprilia RSW-2 500

▲ハンドリングのよさでは、この右に出るマシンはない。

HONDA NSR500

▲最高速の高さを十分に生かせれば、これが最強。

基礎攻略 走りの基本をマスターしよう!

まずは最初に、本作の基本的なシステムと、初歩的な走行テクニックから解説していくぞ。どれも実践攻略の基盤となる重要事項ばかりのうえ、ほかのRCGとは異なる、バイクレースならではのポイントも含まれているので、中級者以上の人でも要チェックだ。

POINT 1 効率的なスタート方法

理想的なスタートを切りたいなら、「GO!」の表示が出た時点で、エンジン回転数11,500回転くらいからアクセル全開につなげていこう。成功すれば、スタートしてから約1秒間、タコメーターの針が12,000回転前後にキープされ続け、ムダなくグングン加速できる。

▲成功すればCOM相手に最初から遅れをとることもない。

POINT 2 AT車とMT車の違い

AT車、MT車ともに最高速は同じで、スタート直後の加速においてもほとんど差はない。ただし、AT車は減速したあとのギアチェンジのタイミングが遅めに設定されていて、減速後の立ち上がりがイマイチ伸びない。ゲームに慣れたら、MT車でプレイしてみよう。

▲MT車なら、150km/hを5速でキープできるのだ。

POINT 3 看板にも注目しよう

Rがキツいコーナーの手前には、コースの脇に数字が書かれた看板が設置されている。じつはこれらの看板は、コーナー入口までの距離を示すものだ。「100」と書かれた看板の横からブレーキをかけ始めると、うまく減速できることが多いので覚えておこう。

▲「100」の看板が見え始めたらブレーキの準備を。

POINT 4 レコードラインを参考に

コース上のレコードラインは、初心者にとって理想の走行ラインと思ってもらってかまわない。よって、ゲームに慣れるまでは、このレコードラインをなぞるように心がけながら走ってみよう。ただし慣れてくると、必ずしもこのラインがベストではないこともある。いずれは自分の実力に合わせた走行ラインを考えたい。

POINT 5 コーナリングの操作方法

コーナリングの基本的な操作は、下の写真のような流れで行う。ブレーキはコーナー手前から、バンクさせ始めた直後までかけ続けるのが基本だ。また、1度バンクさせたらコーナー出口まで左スティック(または✚キー)を倒し続けること。そのぶん、コーナリング中の走行ラインの細かい調整は、アクセルワークで行おう。アクセルを入力すれば外側へ、ゆるめれば内側へ流れやすくなるぞ。アクセルワークだけで修正できないなら、走行ラインやスピードを根本的に見直してみよう。具体的にどう修正すればいいかわからない人は、右ページの「初心者に贈るコーナリングQ＆A」を参考にしてほしい。

▲ブレーキをかけて速度を落とす。ここで十分に減速したかどうかが、非常に重要となるぞ

▲曲がりたい方向にバンクさせる。このあとのコーナリング中、ずっとバンクは持続させ続けること。

◀コーナー出口でアクセルを全開に。レコードラインにあわせて、バンクをじょじょに浅くしていこう。

まんが／兵庫県 ラズベリーさん

システム解説Ⅰ CHALLENGEモードの秘密を徹底研究

CHALLENGEモードでは、全54種類もの課題（CHALLENGE）をプレイしながら、自然と走行テクを磨いていくことができる。その際はマニュアルの説明やゲーム中に表示される情報だけでも、単にプレイするぶんには問題ないが、効率的に攻略するにはちょっと不十分だ。ここでは、それら説明不足な部分をフォローするための、さまざまな情報を解説していこう。

◀課題は、特定の区間のタイムを競うものがほとんど。

◀特典としてクロノアが登場するなど、オマケも満載

POINT 1 CHALLENGEをクリアしたあとの特典

各CHALLENGEをクリアすると、課題ごとに定められた特典を得ることができる。特典には大きく分けて右のような3つのタイプがあり、特定の課題をクリアしたあとにどのタイプの特典が得られるかは、CHALLENGEの選択画面の表示で判断できるのだ。これだけでも覚えておくと、クリア後の特典の内容が想像しやすく便利だぞ。

ライダーキャラのシルエット

人型のシルエットが表示されている課題をクリアすると、隠しライダーが登場する。隠しライダー登場後は、そのライダーの乗るバイクを、ARCADEモード、TIME TRIALモード、VSモードで自由に使用できるぞ。

「Photo」と表示されたもの

「Photo」と表示されている課題をクリアすると、再度その課題を選択したときに、隠しグラフィックが表示されるようになる。隠しグラフィックには、コースの景色や取材風景など、興味深いシーンが満載だ。

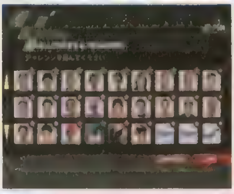
コース図の表示されたもの

コース図の一部が表示されている課題をクリアすると、特定のコースの逆走バージョンが選択可能になる。ただし、逆走コースが使用できるのはTIME TRIALモードだけで、ほかのモードでは走行できない。

POINT 2 シルバー以上の獲得条件がわかりにくい課題について

CHALLENGEモードで各課題をクリアしたときの成績は、ブロンズ、シルバー、ゴールドの3段階で評価される。現時点よりワンランク上の評価を得るための条件は、各課題にカーソルを合わせたときの表示で判断可能だ。ただし、なかにはシルバー以上の獲得条件がわかりにくいものもあるので、ここで各条件の内容と評価基準をしっかり確認しておこう。

◀原則として、具体的な目標はゲーム中に確認できる



◀すべての課題でゴールド目指してがんばろう。

CHALLENGE 6～10、27～31

これらの課題は「ARCADEモードを特定の難易度、特定のコースにて、1位でフィニッシュする」というもの。しかし1度課題を達成してもブロンズが与えられるだけで、ゲーム中のノルマ表示も変化しない。じつはシルバー以上を獲得するためには、達成回数がポイントになるのだ。

銅	ノルマを1回達成する
銀	ノルマを3回以上達成する
金	ノルマを5回以上達成する

CHALLENGE 24～26

「特定の条件で、SEASONモードを最後まで終わらせる」というのがこの3つの課題の目的。ここでシルバー以上を獲得できるかどうかは、シーズン終了時の総合順位にかかっている。シルバーなら3位以内、ゴールドを狙うなら1位をとる必要があるぞ。初心者にとっては最初の壁になる課題といえるだろう。

銅	順位は不問
銀	2～3位でノルマ達成
金	1位でノルマ達成

CHALLENGE 20

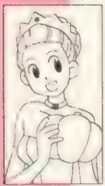
「難易度HARDのSEASONモードで、5シーズン完走」を達成しなければならない課題。ここでは成績がポイントになっていると思われがちだが、じつはブロンズ～ゴールドの違いは周回設定だ。ゴールドを獲得するには、周回数ハーフ以上が条件。プレイに時間がかかり、達成までには苦労させられるはず。

銅	周回設定は不問
銀	周回設定が5周以上
金	周回設定がハーフ以上

CHALLENGE 46

「難易度HARDのSEASONモードで、Cレベル以下のチームを使用し、シーズン終了時の総合順位が1位」を達成するのがクリア条件になっている。ただし1度達成に成功してもブロンズが与えられるだけ。ゲーム中のノルマ表示は変化しないが、シルバー以上をとれるかどうかは、達成回数がポイントになっている。

銅	ノルマを1回達成する
銀	ノルマを2回以上達成する
金	ノルマを3回以上達成する



CHALLENGE 49

「ARCADEモードの鈴鹿サーキットを1位でゴール」がクリア条件なのだが、途中でコースアウトしたり、ライバルマシンと接触したりすると、達成とは認められなくなってしまう。スタート直後の混戦が苦手という人は、心持ちスタートを遅らせるのも手だ。シルバー以上をとれるかどうかは周回設定がカギ。

銅	周回設定は不問
銀	周回設定が3周以上
金	周回設定が5周以上

CHALLENGE 50

クリア条件は「ARCADEモードの全コースで1位をとる」こと。ゲーム中に「全Aレベルチーム使用」と表示されていることに惑わされがちだが、シルバー以上を獲得するためには、Aレベル以外のチームでも課題を達成する必要がある。周回数や難易度は条件に含まれていないことも覚えておこう。

銅	使用チームは不問
銀	Bレベルまでの全チームで達成
金	すべてのチームで達成

CHALLENGE 52

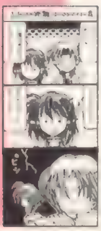
ここでは「難易度HARDのSEASONモードを、周回設定フルで5シーズン完走」という課題が課せられる。条件が条件だけに、達成までに最も時間がかかる課題だ。しかもゴールドを獲得するには、チャンピオン（シーズン終了時に総合順位1位）を3回もとる必要があるので、上級者でないと達成は難しい。

銅	成績不問
銀	チャンピオン1回
金	チャンピオン3回

CHALLENGE 21、44、45、53、54

これら5つの課題は例外的な存在で、ブロンズ、シルバー、ゴールドの評価が分けられていない。よって最初に課題を選んだときに表示されるノルマを達成すれば、一発でゴールドを獲得できるのだ。ちなみにCHALLENGE54を達成すれば「MotoGP」を極めたプレイヤーとして認められるぞ。大変だががんばってクリアしてみよう！

金	ノルマを達成する



まんが／栃木県　ちゃっきーさん

システム解説Ⅱ SEASONモードでの所属可能チーム決定条件

SEASONモードには全12チームが用意されているものの、最初からすべてを選択できるわけではない。各チームが選択可能になる条件を知りたいと思っていたプレイヤーも多いと思うので、ここでは、EASY、NORMAL、HARDそれぞれの難易度で、どんな条件のもとに所属可能チームが決められるのかを徹底分析していこう。なお、SEASONモードの各難易度での成績は、ほかの難易度での選択可能チームの決定条件には影響しない。例えば、EASYで全チーム選択可能な状態にしたとしても、NORMALやHARDではチームが増加しないのだ。

◀特定の条件を満たせば、さまざまなチームに移籍できる。

EASYの場合

最初は、レベルAにランクされている「Repsol Honda」「Yamaha Team」「Suzuki Grand Prix Team」のなかから1チームを選んで、SEASONモードを開始する。1シーズンをプレイしてエンディングを見れば、それ以降、再度EASYをプレイするときに、全チームが選択可能になるぞ。最初のシーズンの成績はここではまったく問われないので、とりあえず1度クリアして全チームを選択可能な状態にしてからやり込むのも手だ。

NORMALの場合

最初はレベルBにランクされている3チームから1つを選んで、SEASONモードを開始する。1シーズン中に収めた成績によって、次期シーズンに移籍可能なチームが決定されるぞ（詳細は移籍表を参照）。次期シーズンを今と同じチームで戦いたい場合は、特定の成績を維持していないと、残留できなくなるので注意しよう(詳細は契約条件表を参照)。また、3シーズンを終了してエンディングを見たあと、新規にNORMALのシーズンを開始すると、以前のSEASONモード中に所属した全チームが最初から選べる。

HARDの場合

最初は、レベルDにランクされている3チームから1つを選んでSEASONモードを開始。そしてNORMALの場合と同様、1シーズン中の成績によって、次期シーズンに移籍可能なチームと、同じチームに残留できるかどうかが決められる。ただしその条件は格段に厳しくなっているので注意。詳細は、移籍表と契約条件表（HARD）を参照しよう。最終的に5シーズンを終了してエンディングを見たあと、あらためてHARDのシーズンを開始すると、以前のSEASONモード中に所属した全チームが選択可能になるぞ。

移籍表

	チーム ＼ 順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
レベルA	Repsol Honda	●	●	●	●	●	●	◎	◎	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
レベルA	Yamaha Team	●	●	●	●	●	●	●	◎	◎	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
レベルA	Suzuki Grand Prix Team	●	●	●	●	●	●	●	◎	◎	◎	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
レベルB	MoviStar Honda Pons	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	◎	−	◎	◎	−	◎	◎	−	◎	◎
レベルB	Antena3 Yamaha-D'Antin	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	−	◎	◎	−	◎	◎	−	◎	◎	−
レベルB	Aprilia Grand Prix Racing	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	◎	−	−	◎	◎	−	◎	◎	−	◎
レベルC	Red Bull Yamaha WCM	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	−	−	−	−	−	−
レベルC	Kanemoto Honda	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	◎	−	−	−	−	−
レベルC	F.C.C. TSR	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	◎	◎	−	−	−	−
レベルD	Team Maxon TSR	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	◎	−
レベルD	Team Biland GP1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
レベルD	Proton KR Modenas	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

表の見方
表の中の「順位」は、各シーズン終了後の年間順位を示す。また、NORMALで任意のチームへ新たに移籍したい場合は、●印または◎印の年間順位をあげていれば移籍可能だ。HARDの場合は●印の年間順位であれば移籍できるぞ。

契約条件表(NORMAL)

	チーム ＼ 順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
レベルA	Repsol Honda	·	·	2	·	·	1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルA	Yamaha Team	·	·	·	2	·	·	1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルA	Suzuki Grand Prix Team	·	·	·	·	②	·	·	①	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルB	MoviStar Honda Pons	·	·	·	·	·	2	·	·	·	1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルB	Antena3 Yamaha-D'Antin	·	·	·	·	·	·	②	·	·	·	①	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルB	Aprilia Grand Prix Racing	·	·	·	·	·	·	·	2	·	·	·	1	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルC	Red Bull Yamaha WCM	·	·	·	·	·	·	·	·	②	·	·	·	①	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルC	Kanemoto Honda	·	·	·	·	·	·	·	·	·	2	·	·	·	1	·	·	·	·	·	·	·
レベルC	F.C.C. TSR	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	②	·	·	·	①	·	·	·	·	·	·
レベルD	Team Maxon TSR	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	2	·	·	·	·	1	·	·	·	·
レベルD	Team Biland GP1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	②	·	·	·	·	①	·	·	·
レベルD	Proton KR Modenas	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	2	·	·	·	·	1	·	·

表の見方
表の中の「順位」は、上の表と同じく、各シーズンを終えたあとの年間順位を示す。①は、所属して1年目にこの成績以上なら、次期シーズンも同じチームに残留できることを意味している。もう一方の②は、所属して2年目の場合だ。

契約条件表(HARD)

	チーム ＼ 順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
レベルA	Repsol Honda	4 3	·	2	·	1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルA	Yamaha Team	4	3	·	2	·	1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルA	Suzuki Grand Prix Team	④	·	·	③	②	①	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルB	MoviStar Honda Pons	·	4	·	3	·	2	·	1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルB	Antena3 Yamaha-D'Antin	·	·	·	·	·	④	③	②	①	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルB	Aprilia Grand Prix Racing	·	·	4	·	·	3	·	2	1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルC	Red Bull Yamaha WCM	·	·	·	·	·	④	·	③	·	②	·	①	·	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルC	Kanemoto Honda	·	·	·	·	·	·	4	·	3	·	2	·	1	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルC	F.C.C. TSR	·	·	·	·	·	·	·	④	·	③	·	②	①	·	·	·	·	·	·	·	·
レベルD	Team Maxon TSR	·	·	·	·	·	·	·	·	4	·	3	·	2	·	·	1	·	·	·	·	·
レベルD	Team Biland GP1	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	④	·	③	·	②	·	·	①	·	·	·
レベルD	Proton KR Modenas	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	4	·	3	·	2	·	·	1	·	·

表の見方
表の中の「順位」とは、やはり上の表と同じく、各シーズンを終えたあとの年間順位。また、①は所属して1年目に、②は2年目、③は3年目、④は4年目にこの成績以上なら、次期シーズンも同じチームに残留できることを表している。

まんが／広島県 岸本智さん

PS2 実況ワールドサッカー2000

●発売日／2000年8月3日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC2（670KB）

© 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. JOC公式ライセンス商品（JOCL-004） © 1996 JFA

サクセスモード徹底解説！ 最強選手育成への道!!

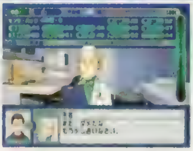
「サクセスモード」とは、新人選手を育てていく育成SLG的なゲームモード。U−21代表を目指す熱いストーリーと、やり込みがいのある選手育成に、いまだハマっているプレイヤーも多いことだろう。そこでここからは、このモードを重点攻略。最強選手作成に必須となる、トレーニングやイベントの各種詳細情報をお届けするぞ！

サクセス3大原則を覚えよう

まずは効率のいい練習方法や、彼女の作り方など、サクセスモードの基本原則をマスター!!

原則その1 効率のいいスケジュールを組む

毎月のスケジュールは「練習×2→話す（彼女）→休む」ぐらいのペースが理想。練習では、「サーキット」でスタミナを強化し、スタミナが70を超えたら右のポジションごとの練習に切り替えよう。



◀ケガをしたら、すぐに病院で治そう。

FWの場合	「ドリブル」と「シュート」でFW能力を強化。パス能力を鍛えたい場合は「試合形式」も行う。
MFの場合	「試合形式」で能力全般を鍛えていく。また、「ドリブル」でキープ力をつけておくのも忘れずに。
DFの場合	「試合形式」と「ダッシュ」でDF能力を強化。空中戦に備えて「ヘディング」も練習しておこう。
GKの場合	「キーパー」と「アジリティー」をメインに行う。終盤は「試合形式」も混ぜていこう。

練習時の能力変化

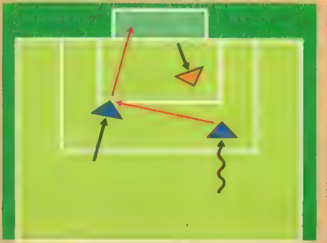
ここでは練習時の各能力の上昇＆下降量を公開。それぞれ十一3段階で評価（ケガ率のみ、本来の数値に加算される％）。同じ練習でもポジションによって効果が変化するぞ。

ポジション	練習名	体力	決定力	シュート	カーブ	スピード	ダッシュ	スタミナ	ジャンプ	キープ	テクニック	パス	キーパー	攻撃意識	守備意識	監督	コーチ	チームメイト	ケガ率
GK	サーキット	−2	—	—	—	—	—	3	1	—	—	—	—	1	1	1	1	—	1
	アジリティー	−2	—	—	—	2	2	—	—	—	−1	−1	—	—	—	1	—	—	3
	トリブル	−2	—	—	—	1	—	—	—	3	—	−2	−2	—	—	−1	−1	−1	1
	キーパー	−2	—	3	—	—	—	−1	—	—	−2	—	3	1	2	1	—	1	3
	ディフェンス	−1	−2	−2	—	—	—	—	—	—	3	—	—	—	2	—	−1	−1	1
	セットプレイ	−1	1	—	3	—	—	−1	—	—	—	—	1	—	1	—	—	—	3
	ハイホール	−1	—	—	—	—	−1	−1	3	—	—	—	—	—	1	1	—	—	3
	試合形式	−3	—	1	—	—	—	2	—	—	—	3	1	1	2	1	1	1	6
DF	サーキット	−2	—	—	—	—	—	3	1	—	—	—	—	1	1	1	1	—	1
	ダッシュ	−2	—	—	—	2	2	—	—	—	−1	−2	—	—	1	—	—	—	3
	ドリブル	−2	—	—	—	1	—	—	—	3	—	−2	−2	1	—	—	−1	−1	1
	シュート	−2	2	3	—	—	—	−1	—	—	−2	—	3	1	—	−1	−1	−3	1
	ディフェンス	−1	−2	−1	—	—	—	1	—	—	3	—	—	—	2	1	1	—	3
	セットプレイ	−1	—	—	3	—	—	−1	—	—	2	—	—	1	1	—	—	—	3
	ヘディング	−1	—	—	—	—	−1	−1	3	—	1	—	—	—	1	1	—	—	3
	試合形式	−3	—	—	—	—	—	2	—	—	2	3	1	1	2	1	1	1	6
MF	サーキット	−2	—	—	—	—	—	3	1	—	—	—	—	1	1	1	1	—	1
	ダッシュ	−2	—	—	—	2	2	—	—	—	−1	−2	—	—	1	—	—	—	3
	トリブル	−2	—	—	—	1	—	—	—	3	—	−2	−2	1	—	—	−1	−1	1
	シュート	−2	2	3	—	—	—	−1	—	—	−2	—	3	1	—	−1	−1	−3	1
	ディフェンス	−1	−2	−1	—	—	—	1	—	—	3	—	—	—	2	1	1	—	3
	セットプレイ	−1	—	—	3	—	—	−1	—	—	2	—	—	1	1	—	—	—	3
	ヘディング	−1	—	—	—	—	−1	−1	3	—	1	—	—	—	1	1	—	—	3
	試合形式	−3	—	—	—	—	—	2	—	—	2	3	1	1	2	1	1	1	6
FW	サーキット	−2	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	1	1	1	1	—	1
	ダッシュ	−2	—	—	—	2	2	—	—	—	−2	−2	—	—	—	—	1	—	3
	ドリブル	−2	—	—	—	1	1	—	—	3	—	−2	−2	1	—	—	—	−1	1
	シュート	−2	2	3	—	—	—	−1	—	—	−2	—	2	2	—	1	—	−3	3
	ディフェンス	−1	−2	−2	—	—	—	1	—	—	3	—	—	—	2	−1	−3	—	1
	セットプレイ	−1	2	—	3	—	—	−1	—	—	—	—	—	1	1	1	—	1	3
	ヘディング	−1	2	—	—	—	−2	−1	3	—	—	—	—	1	—	—	—	—	3
	試合形式	−3	1	2	—	—	—	1	—	—	—	3	1	2	1	1	1	1	6

DPS特選使えるシュートパターン その1▶グラウンダーパスでキーパーを抜きさる

ここでは決定率の高い強力なシュートパターンを解説。サクセスモードの試合では、これらのシュートを使って得点を入れていこう。まず最初に覚えてほしいのが、右の攻撃。敵GK直前までドリブルで切り込み、GKが近づいてきたら、近くの味方にパスをしてシュートを決めるのだ。

▼敵GKはパスをシュートとカン違いして倒れ込む。ゴールはガラ空きだ!!



◀敵GKをうまく引きつけるのが最大のポイント。できるだけ近づこう。

図の見方

- ▲…味方選手
- ▼…敵選手
- ←…ボールの動き
- ←…選手の動き
- 〰…ドリブル

まんが／岐阜県　ロージンさん

1年目の主な過ごし方

この欄外では3年間にわたるサクセスモードの年度別攻略法を指南！ まず1年目は「サーキット」でスタミナを70以上まで鍛えることが最優先。次はお目当ての女の子に積極的に話しかけて、主人公の誕生日（7月）までには"彼女"にすること。モニカ狙いの場合、2〜3月までに登場しなければ他の女の子を狙うか、やり直そう。

原則その2 ミニゲーム&試合では好成績を！

試合やミニゲームでは、勝利や高いポイントを得ることで、能力と評価が大幅に上昇する。どちらも必ず達成しよう。なお、試合やミニゲーム中にケガをすると、上昇値は大幅に減少してしまう。事前に体力を回復させてから挑もう。

◀試合に勝つと得意技が得られることも

試合&ミニゲーム発生スケジュール

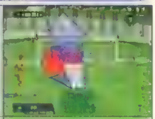
●1年目
11月2週…ミニゲーム
1月3週…試合
3月3週…ミニゲーム
5月4週…試合

●2年目
9月1週…試合
12月1週…試合
12月3週…試合
3月1週…試合
4月1週…試合
4月3週…試合
5月1週…試合
6月4週…試合

●3年目
10月3週…試合
11月3週…試合
12月3週…試合

ミニゲーム攻略法

フリーキック
ゲージの量と実際に飛んだボールの高さの関係は毎回覚えておこう。飛んだ位置をもとに、以降のキックで微調整するのだ。壁越えは矢印を最も高く、パワーは弱めでOK。



ディフェンス
ダッシュで突っ込まず、相手の正面に回り込むように移動。そして相手に接近したらチャージ(○+△)！ 練習中は反則をとられないので、とにかく強引にいくべし!!

キーパー
ランプが光る位置は毎回ランダムで変化する。残念ながらコツはなく、反射神経あるのみ！ あわてて入力ミスをしないように、✚キーをしっかり押してから○を押そう。

原則その3 彼女を作ってアイテムをGET！

〝彼女〟を作ると、主人公の誕生日にアイテムがもらえる。しかも、全チェーンイベント（詳細はP.74）を見れば、より強力なアイテムももらえるぞ。つまり、彼女を作っておくことは最強選手育成の必須条件なのだ。お目当ての女の子が登場したら、何度も話しかけて彼女にしておこう。下では各女の子の情報をまとめてみた。

◀女の子は、何度となく話しかければ、〝彼女〟にできる。

◉牧原萌

イベントでFW系の能力が上昇。ループシュートやダイビングヘッドなど、シュート系の得意技も数多く得られる。登場は1年目の12月2週。好感度が上がりやすいため、デートは2カ月に1～2回程度でOKだ。

上昇能力	FW系
好感度	上がりやすい
GET ITEM	「ゴールに虹の軌跡を」 「恋の2トップ」 「GOAL&SOUL」

◉アンナリーザ・マリネッリ

DF系の能力や特徴を得られる。登場は1年目の10月3週。好感度が減少しやすいので、月に1度は必ずデートに行こう。このデートのために練習が減りがちになるので、彼女にするのは2年目からでもいい。

上昇能力	DF系
好感度	上がりにくい 下がりやすい
GET ITEM	高性能乳酸測定機 マッスル･マッスル 「皇帝の戦略」

◉看護婦さん

「鉄人」や「あたりにつよい」といった特徴を得られる。登場条件は特殊なもの（右を参照）となっており、話せるようになるのは1年目3月1週から。なお、看護婦さんのみ、選んだ国ごとに名前と肌・髪の色が変化する。

上昇能力	全般
好感度	上がりにくい 下がりにくい
GET ITEM	「自分を見つめよう」 「整体術の秘密」 「実録！ 蹴球鉄人伝」

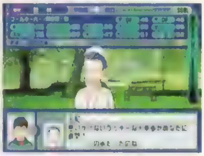
◉モニカ・バンソン

MF系能力と「ドリブル」「スルーパス」などの得意技が得られる。とにかく、入手能力と得意技が強力なので、もとっもオススメの彼女といえる。ただし、登場は完全にランダム。サクセス中に出てこない場合も……。

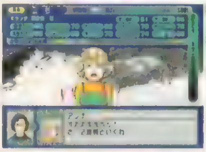
上昇能力	MF系
好感度	普通
GET ITEM	「ステップ！ ステップ!!」 有名選手サイン入りボール 「芝色の風」

◉季節イベントに行こう！

特定時期に発生する、プールやスキーなどの季節イベント。彼女がいると、これらのイベントをいっしょに楽しむことができるぞ。しかも、「センスがいい」などの強力な特徴が得られる場合もある。彼女がいるなら、季節イベントは必ず見よう！



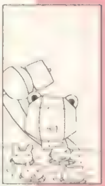
▶何はともあれ、まずは彼女を作る。何度も話しかければ、念願の告白タ～イム！



◀彼女といっしょにバカンスへGO！ 選択肢しだいでは新たな特徴が得られることも!!

看護婦さん登場条件

①1年目12月4週までに「病院」を実行（つまりケガしなければならない）。②2月3週までに萌と3～4回話す。③1月4週～2月4週までに萌と話し、萌のカゼのイベントを見る。①②③の条件をすべて満たすと、1年目3月1週から看護婦さんと会話ができるのだ。



DPS特選使えるシュートパターン その2▶シリーズ定番シュートセンタリング！

シュートセンタリングとは、ペナルティエリア横からマイナス（自陣）方向にカーブのかかったシュートを打ち、センタリングの代わりにするというもの。これだと、通常のセンタリングよりもボールのスピードが速くなり、クリアされにくいのだ。この際、センタリング代わりのシュートはやや弱めに打ち、カーブを少しだけかけるのがポイント。もちろん、エリア内に味方選手が陣取っていることを確認してから打つこと。

◀センタリング後は、タイミングよくシュート！

◀シュートセンタリングの弾道は、GKの目の前を横切るぐらいが◎。

まんが／秋田県 ユウジさん

2年目の主な過ごし方

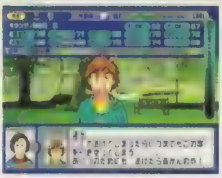
2年目最大の目標は、全試合に勝利すること。COM相手は縦パスが通りやすいので、サイドに縦パス→シュートセンタリング（上を参照）が効果的だ。また、チェーンイベントを発生させるのも2年目の重要ポイント。2年目1月ごろからチームメイトと会話を繰り返し、必要なチェーンイベントは残らず発生させておくべし!!

チェーンイベントで能力大幅UP!

チェーンイベントは彼女とチームメイトの全員に用意されている。これを発生させると、各能力が大幅にパワーアップ！

◉条件を満たして「話す」

チェーンイベントは全11種類。基本的には表中の条件を満たして「話す」コマンドを実行するだけでOKだ。途中、会話選択や分岐はないので、とにかく連続で話せばいい。ちなみに、チームメイトの「3回以上～」はだいたいの数。イベントなどでチームメイト評価が上下している場合は、回数が変化するぞ(1～4回ぐらい)。



◀強力選手作成に、チェーンイベントは必須！

◀さまざまな得意技や特徴を得ることができるぞ

主要キャラ チェーンイベント発生条件

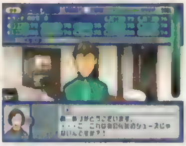
キャラ名	得られる得意技&特徴など	イベント発生条件
萌	「ダイビングヘッド」「爆発男」 FW系パラメータも上昇	萌が彼女の状態で3年目10月1週～10月4週の間に話す→同年10月2週～11月1週の間に話す→同年10月3週～11月2週の間に話す→同年12月4週に自動発生
アンナ	「インターセプト」「世界の壁」 DF系パラメータも上昇	レジェンド・オブ・シューズ(間とのイベントで入手)を所有しており、アンナが彼女の状態で、2年目6月2週～4週の間に話す→同年6月3週～7月1週の間に話す→同年7月2週に自動発生
看護婦さん	「鉄人」「回復がはやい」「あたりにつよい」	看護婦さんが彼女の状態(会話できるようになる条件は、P 73を参照)で、2年目7月2週に話す→同年 7月3週に自動発生
モニカ	MF系得意技のうち2つを取得。MF系パラメータも上昇	モニカが彼女の状態で、3年目10月1週～4週の間に話す→同年10月2週～11月1週の間に話す→同年10月3週～11月2週の間に話す→その後、さらに話すと発生
宮本	「ロングパス」(取得確率30%) サイドバック系パラメータも上昇	3回以上話しかけたことがある状態で、2年目6月3週～7月2週の間に話す→同年6月4週～7月 3週の間に話す→同年7月1週～7月4週の間に話すと発生
速水	「点取り屋」「ボレーシュート」(取得確率は各30%) FW系パラメータも上昇	3回以上話しかけたことがある状態で、2年目2月1週～2月4週の間に話す→同年2月2週～3月 1週の間に話す→同年3月2週に自動発生
織田	ポジションにあった得意技をランダムで1つ入手	3回以上話しかけたことがある状態で、2年目3月1週～4月2週の間に話す→同年3月2週～4月 3週の間に話す→同年3月3週～4月4週の間に話すと発生
間	「悪天候つよい」 DF系パラメータも上昇	3回以上話しかけたことがある状態で、2年目4月1週～4月4週の間に話す→同年4月2週～5月 1週の間に話す→同年4月3週～5月2週の間に話す→その後、さらに話すと発生
刈谷	「スルーパス」「司令塔」 MF系パラメータも上昇	5回以上話しかけたことがある状態で、3年目10月4週～11月2週の間に話す→同年11月1週～11月 3週の間に話す→同年11月4週に自動発生
奥村	「フェイント」(取得確率30%) MF系パラメータも上昇	2年目7月4週までに3回以上話しかけたことがあれば、同年8月1週～8月2週に自動発生→3年目9月1週～9月3週の間に自動発生→同年9月4週に自動発生
コーチ	「あたりにつよい」 (「ケガしやすい」がなくなる)	2年目以降の会話で「コーチ。ちょっとマッサージを～」がランダムで発生。その後、マッサージの会話を2回発生させれば特徴を取得できる

チームメイト顔&名前

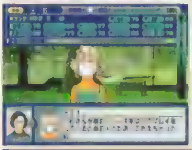
▶表中の名前はすべて日本の場合。海外の場合は右の顔で確認しよう。

◉ポジション別オススメチェーンイベント

1回のプレイですべてのチェーンイベントを発生させることは不可能。それだけに、どのチェーンイベントを発生させるかを厳選する必要がある。その際は、彼女とチームメイト2人を目安にチェーンイベントを選ぶのがオススメ。右では組み合わせ例を紹介するので、これを参考にしてほしい。



▲間(はざま)のイベントはアンナと連動しているぞ。



◀アンナを彼女にしたら、間とも会話しておくこと。

FW／萌とモニカのどちらを選ぶ?

決定力の高いストライカーを狙うなら萌＋速水＋奥村。前線でのクサビとなるポストプレイヤーを目指すなら、モニカ＋速水＋刈谷がオススメ。後者のほうが総合力は高いが、イベントが3年目終盤に集中するため中盤戦が厳しい…。

MF／役割しだいで彼女を決めよう!

攻撃的MFなら萌orモニカ＋刈谷＋奥村。守備的MFならモニカorアンナ＋宮本＋刈谷が強力(アンナの場合は間も加える)。いずれも「スルーパス」「ドリブル」といった、MFに必要な得意技を得ることができるぞ。

DF／DFならアンナの出番!

アンナ＋宮本＋間で、極めて守備力の高い選手を作成できる。リベロやサイドバックなど、攻撃的DFを作成する場合はアンナorモニカ＋間＋刈谷でOKだ。「司令塔」と「世界の壁」を持った、強力なリベロを作成できる。

GK／看護婦さんで肉体強化!

GK用の得意技を得られるチェーンイベントは織田のみ。そこで、得意技よりも特徴を中心にゲットしていこう。ベストな組み合わせは、看護婦＋織田＋間。「あたりにつよい」や「鉄人」など、頑丈な特徴を持つ選手を作成できるぞ。

DPS特選使えるシュートパターン その3▶コーナーキックからのヘディングシュート

コーナーキックは得点のチャンス！ コーナーキックの矢印をゴールラインにぴったり寄せ、6～7割のパワーでシュート。このとき、マイナス方向に弱めのカーブをかけること。あとはそのボールをヘディングシュートすればOKだ。このパターンはシュートセンタリングをコーナーキックに応用したもので、操作感覚も似ている。サクセスモードだとヘディング能力の高い背番号3(間)がゴール前にいるので、決定率も高いぞ。

◀パワーはやや弱め。フワッとしたボールを上げよう。

◀ゴール前にヘディング能力の高い味方選手がいる場合、特に有効だ。

まんが／大阪府 ヨモ子さん

3年目の主な過ごし方

3年目は9月から12月まで、実質3カ月しかない。とはいえ、マスターリーグ決勝やチェーンイベントなど重要なイベントが用意されているぞ。基本的には2年目と同様、全試合勝利を目指しつつ、必要なチェーンイベントを発生させていけばいい。練習はときどき「試合形式」を行うのみにして、あとはチェーンイベントに全力を注ごう。

得意技・特徴・アイテムを完全公開!!

ここでは得意技や特徴の入手条件を公開する　入手条件の「　」(アイテム)を入手しても得意技・特徴はゲットできるぞ

得意技は試合&アイテムでGET!

得意技はイベントやアイテムで入手できる。試合勝利時に特定の能力が条件を満たしていれば、一定の確率（判定）でゲット可能!!

得意技入手方法

技名	主な入手条件（いずれもすべての条件を満たすことで判定となる）
1対1	キーパー80以上、ダッシュ70以上、ディフェンス75以上で判定　／「オクトパス・グローブ」
インターセプト	パス65以上、ディフェンス75以上で判定　「皇帝の戦略」
オーバーヘッドキック	決定力75以上、シュート70以上で判定
コーナーキック	シュート75以上、カーブ85以上、チームメイトの信頼度180以上で判定
スライディング	ディフェンス70以上で判定
スルーパス	パス75以上で判定　「芝色の風」、改訂「至高の戦術」
ダイビングヘッド	シュート70以上、ジャンプ70以上で判定　「GOAL&SOUL」
トラップ	キープ80以上で判定　「ステップ!　ステップ!!」
ドリブル	キープ65以上で判定　以降、キープ値が+5されるたびに技のLV+1　「芝色の風」
ハイボール	キーパー70以上、ジャンプ75以上で判定
PK（GK）	キーパー85以上、ダッシュ70以上、ディフェンス75以上で判定　「オクトパス・グローブ」
PK（キッカー）	決定力85以上、シュート65以上、カーブ70以上で判定
フェイント	ダッシュ70以上、キープ75以上で判定　「芝色の風」
フリーキック	決定85力以上、シュート75以上、チームメイトの信頼度180以上で判定
ヘディング	身長が175センチ以上あること、ジャンプ70以上で判定
ポストプレイ	キープ77以上で判定　以降、キープ値が+3されるたびに技のLV+1
ボレーシュート	シュート75以上、ジャンプ65以上で判定
マンマーク	スピード70以上、ディフェンス75以上で判定
ミドルシュート	決定力70以上、シュート80以上、カーブ65以上で判定
ループシュート	決定力85以上、カーブ80以上で判定　「ゴールに虹の軌跡を」
ロングシュート	決定力80以上、シュート85以上、カーブ75以上で判定
ロングスロー	シュート65以上、パス70以上で判定
ロングパス	カーブ70以上、パス75以上で判定　「芝色の風」

特徴を生かしてパワーアップ!

特徴は一定条件下でパワーアップするものと、パワーダウンするものがある。※を入手すると相対する特徴（例・勝負強いと勝負弱い）が消えるので、これも覚えておこう。

特徴入手方法

特徴	効果	主な入手条件
あたりにつよい	競っているときパスなどをミスりにくい　タックルなどでこけにくい※	スキー、海水浴イベント　「マッスル・マッスル」「実録!　蹴球鉄人伝」
あたりによわい	競っているときパスなどをミスりやすい。タックルなどでこけやすい※	スキー、海水浴イベント
爆発男	1試合中に得点すればするほど調子が上がっていく	「GOAL&SOUL」
勝負強い	同点、逆転シュートの決定力上昇　キーパーはキーパー能力上昇※	ミニゲームイベント
勝負弱い	同点、逆転シュートの決定力ダウン　キーパーはキーパー能力ダウン※	通院、スキーイベント
スーパーサブ	後半以降に出場すると全能力アップ。チームのモチベーションも上昇	奥村イベント
雨よわい	雨の日、調子が不調や絶不調になる※	萌イベント　「ぬるぬるのシューズ」
寒さよわい	気温10度以下になると、調子が不調や絶不調になる※	スキーイベント
悪天候つよい	悪天候（雨、雪）のとき、調子が好調や絶好調になる※	スキーイベント／「レジェンド・オブ・シューズ」
暑さ知らず	気温が高いと調子がよくなる。夏のトレーニングの体力減少量ダウン※	海水浴イベント／「新世代トレーニングウェア」
暑さよわい	気温が高いと調子が落ちる。夏のトレーニングの体力消費量アップ※	海水浴イベント／「手編みの毛糸のパンツ」
魂の叫び	怒りニコマーク（ファールを受けたときに発生する）が試合中持続	魂が200以上、やる気が普通以上、体力が40以下でイベントにより入手
ムラッ気	リーグ中で、調子のいいときと悪いときの差が激しくなる	コーチイベント
キレやすい	この特徴を持つ選手がキャプテンだと、モチベーションが下がりやすい	通院、ミニゲームイベント／「手編みの毛糸のパンツ」
イエローマン	ファールをとられやすく、カードをもらいやすい※	速水、失恋イベント　「幸せの黄色いわら人形」
マリーシア	ファール時にカードをもらいにくい　相手からファールをもらいやすい※	宮本、奥村イベント
鉄壁男	キーパーが試合中に決定的なシュートを防ぐと、調子が上がる	コーチイベント
ケガしやすい	タックルなどでケガをしやすい　トレーニングでケガの発生確率アップ※	ニューイヤーイベント／「幸せの黄色いわら人形」
鉄人	タックルなどでケガをしにくい　トレーニングでケガの発生確率ダウン※	「実録!　蹴球鉄人伝」
踊り上手	ゴール時のパフォーマンスの種類が増える	「サンバでダンス!　2」
お祭り男	重要な試合のとき、調子が絶好調になる※	各季節のお祭りイベント
小心者	重要な試合のとき、調子が絶不調になる※	キャンプイベント　「世にも奇妙なサッカー」
逆境につよい	負けているとき（2点差以内）、各能力と調子が上昇する	ニューイヤーイベント
回復がはやい	リーグ戦などでスタミナの回復が早い「休む」の回復量増加※	読書、ニューイヤーイベント　「実録!　蹴球鉄人伝」
回復がおそい	リーグ戦などでスタミナの回復が遅い、「休む」の回復量ダウン※	キャンプイベント　「読んではいけない医学書」
世界の壁	DF能力が上昇する	「皇帝の戦略」「新スーパースターへの近道」
司令塔	MF能力が上昇する	改訂「至高の戦術」　「新スーパースターへの近道」
点取り屋	FW能力が上昇する	速水イベント　「GOAL&SOUL」「新スーパースターへの近道」
守護神	GK能力が上昇する	「新スーパースターへの近道」
野生の勘	COM操作時にポジショニングがうまくなる	萌、刈谷イベント
センスがいい	トレーニング時のステータス上昇量がアップする※	誕生日、スキーイベント／「サッカーレッスン1・2・3」
センスがわるい	トレーニング時のステータス上昇量がダウンする※	誕生日、スキー、失恋イベント／「レインボーソックス」

アイテムGETで得意技&特徴を得よう!

多くの得意技&特徴はアイテムで入手可能となる。もらえる人を参照して、誕生日やチェーンイベントで確実に手に入れていこう。なお、ストーカーからのアイテム入手はランダムなので、あまり期待はできない。

アイテム入手方法

アイテム名	もらえる人	アップ（ダウン）する能力	関係する得意技&特徴
スーパーコンディションEX	クラブ監督	スタミナ上昇	「ムラッ気」「暑さよわい」「寒さよわい」が消失
オクトパス・グローブ	コーチ	GK能力上昇	「1対1」「PK（GK）」のどちらかと「守護神」修得
レジェンド・オブ・シューズ	チームメイト	ダッシュ、シュート、パス、ディフェンス上昇	「悪天候つよい」修得
改訂「至高の戦術」	チームメイト	MF能力（パス、キープなど）上昇	「スルーパス」「司令塔」修得
「ゴールに虹の軌跡を」	萌	――	「ループシュート」修得
「恋の2トップ」	萌	戦術理解度（OF）、シュート、決定力上昇	――
「GOAL&SOUL」	萌	シュート、決定力、ダッシュ、スピード、魂上昇	「ダイビングヘッド」「点取り屋」「爆発男」修得
高性能乳酸測定器	アンナ	スタミナ、ディフェンス、体力(60)上昇	――
マッスル・マッスル	アンナ	ディフェンス上昇	「あたりにつよい」修得
「皇帝の戦略」	アンナ	DF能力（ディフェンス、パスなど）上昇	「インターセプト」「世界の壁」修得
「自分を見つめよう」	看護婦さん	魂、やる気上昇	「キレやすい」「イエローマン」消失
「整体術の秘密」	看護婦さん	スタミナ、体力(60)上昇	「ケガしやすい」「回復がおそい」消失
「実録!　蹴球鉄人伝」	看護婦さん	――	「鉄人」　「回復がはやい」　「あたりにつよい」修得
「ステップ!　ステップ!!」	モニカ	キープ、スタミナ上昇	「トラップ」修得
有名選手サイン入りボール	モニカ	パス、キープ、やる気上昇	――
「芝色の風」	モニカ	MF能力（ダッシュ、キープなど）上昇	「ロングパス」「ドリブル(LV.6)」「スルーパス」「フェイント」の中からランダムで2つ
「新スーパースターへの近道」	ストーカー	人気度上昇	「守護神」「世界の壁」「司令塔」「点取り屋」(ポジションにあった場合）修得
「サッカーレッスン1・2・3」	ストーカー	各ポジションの重要能力上昇	「センスがいい」修得
新世代トレーニングウェア	ストーカー	スタミナ、体力(60)上昇	「暑さ知らず」修得
海の底のおいしい水	ストーカー	スタミナ、体力(60)上昇	――
「サンバでダンス!　2」	ストーカー	ダッシュ、スピード、スタミナ上昇	「踊り上手」修得
ニューハンディターゲット	ストーカー	決定力、シュート、カーブ上昇	――
マジック・アスレチックテープ	ストーカー	ダッシュ、ジャンプ上昇	「ねんざ」「打撲」治る
新素材レガース	ストーカー	ディフェンス、キープ上昇	――
ぬるぬるのシューズ	ストーカー	ダッシュ、スピード、シュート減少	「雨よわい」修得
「世にも奇妙なサッカー」	ストーカー	戦術理解度(DF)(OF)、決定力減少	「小心者」修得
幸せの黄色いわら人形	ストーカー	スタミナ、決定力、キーパー能力、パス減少	「イエローマン」「ケガしやすい」修得
手編みの毛糸のパンツ	ストーカー	スタミナ、決定力、カーブ、キープ減少	「暑さよわい」「キレやすい」修得
レインボーソックス	ストーカー	スタミナ、スピード減少	「センスがわるい」修得
「読んではいけない医学書」	ストーカー	――	「回復がおそい」修得

まんが／山口県　NEKOさん

隠し要素出現コマンド

タイトル画面で以下のコマンドを入力すれば、隠し要素が出現!!　①アジア・ユーロ・アメリカ・アフリカ・ワールドスター出現コマンド：✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎、スタート。②ワールド・ジャパンレジェンド出現コマンド：L1、L1、L2、L2、R1、R2、R1、R2、⊗、◎、L3、R3、スタート。

PS カムライ ―神來―

●発売日／2000年10月5日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

c 2000 NAMCO LTD. c 株式会社寺田憲史事務所

バトルの基本とストーリーの難関を濃縮攻略!!

神と人との物語を描いた、和風テイストRPG『カムライ』。壮大な物語が魅力の本作だが、戦闘の難易度の高さや、ストーリーの進め方に悩んでいるプレイヤーも多いのでは？　そこでこの付録では、1～6章のストーリーチャートと、それに合わせた各章の難関攻略法、さらに戦闘での効果的な戦い方を紹介していくぞ。

基本的な戦術をマスターしよう

リアルタイムで展開する戦闘　この戦闘で効率よく敵を倒していくための戦闘術・知識を伝授するぞ

◉指示の切り替えによる行動の変化

プレイヤーが出せる指示は、「攻勢or守勢」「集中or散開」の4つ。攻勢は仲間が敵を攻撃するようになり、（○ボタン連打でリーダーの戦闘力アップ）。守勢は仲間が攻撃しなくなり、回避率上昇。集中はリーダーを中心に行動し、散開は戦闘フィールド内でバラバラに行動するぞ。それぞれ各命令の指示中に、ほかの命令に切り替える際には、パーティの仲間たちは下のような一定の動きをする。

▲命令による行動を正しく理解して、適切な指示を出すようにしよう。

攻＋集からの変化

攻	攻のボタン連打と同効果
守	敵のいない方向に退避する
集	全員がターゲットに向き直る
散	仲間がほかの敵に向かう

守＋集からの変化

攻	全員がターゲットに攻撃する
守	さらに遠い場所に逃げる
集	さらに遠い場所に逃げる
散	散開しながら退避する

攻＋散からの変化

攻	攻のボタン連打と同効果
守	全員が散開しながら退避する
集	全員がリーダーと同じ敵を狙う
散	仲間がほかの敵に向かう

守＋散からの変化

攻	全員がバラバラに相手を攻撃
守	さらに遠い場所に逃げる
集	敵から退避しつつ集まる
散	さらに遠い場所に逃げる

◉基本は攻＋集。ボス戦は攻＋散

ザコ戦では、「攻＋集」で敵を1体ずつ倒していくのが基本。特殊攻撃を使う敵がいたら、その敵を優先的に狙っていこう。また、特殊攻撃を使う敵が複数いる場合は「守＋散」にして、敵の特殊攻撃に備えつつ、全体攻撃系神威で一気にしとめるのが安全だ。ボス戦の場合は、「攻＋散」にして、1人が神威を使い、残りの仲間が直接攻撃でボスを足止めする。ボスと複数のザコ敵がいる場合は、「守＋散」で防御を固め、仲間全員が全体攻撃系神威を使って、ザコ敵を先に全滅させよう。その後は「攻＋散」のパターンでOKだ。

いずれの戦闘も、神威は重要な攻撃手段として重宝する。神気が不足にならないよう、神気回復アイテムは複数常備しておくこと。

▲格下のザコ敵相手なら、「攻＋集」でガンガン攻撃する。特殊攻撃を使う敵は真っ先にしとめるべし！

▶WILL技は普段、温存しておく。特殊攻撃を使う敵やボスなど、手強い敵との戦いに使用しよう。

◉効率よく戦ってWILLをUP！

好感度と信頼度（WILL）は、戦闘中の攻撃力や指示への従いやすさに影響をおよぼす。基本的には高いほどいいので、下のカコミを参照にWILLを高めていこう。なお、化粧品や戦術書を使って高めることも可能だ。

好感度上昇

行動	対象	値
リーダーか仲間に神威を使用	かけられた人	+1
リーダーか仲間にアイテムを使用	かけられた人	+1
戦闘不能から回復してもらった	かけられた人	+2

好感度下降

行動	対象	値
戦闘不能になった	本人	−3
戦闘不能のまま戦闘終了	本人	−3
ステータス異常のまま戦闘終了	本人	−2
リーダーか戦闘不能になった	仲間全員	−3
自分よりHPの多い仲間を回復	本人	−2
3回タメージをくらった	本人	−1
HPが30%以下になった	本人	−2

信頼度上昇

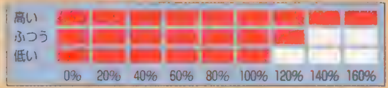
行動	対象	値
味方に神威をかけてもらった	かけられた人	+1
神威を詠唱して、発動に成功	本人	+1
リーダーが敵にトドメをさした	仲間の誰か	+1

信頼度下降

行動	対象	値
神威を詠唱したが、邪魔された	本人	−1
戦闘不能になった	本人	−3
リーダーか戦闘不能になった	仲間全員	−3
敵の詠唱を阻止てきなかった	仲間全員	−1
3回タメージをくらった	本人	−1
HPか30%以下になった	本人	−2
アイテムの使用失敗	仲間全員	−1

WILLの戦闘時の影響

■好感度



▲好感度は通常攻撃とWILL技のダメージ量（回復値）に影響をおよぼす。好感度が極めて高ければ、最大170%ものダメージ（回復）ボーナスを得ることができるぞ。

■信頼度

▲これはWILL技が発動可能になる回数の差を示したもの。つまり、信頼度の低いキャラならWILL技を1回しか使用できない条件下で、信頼度の高いキャラなら3回WILL技を使用可能になるということだ。

まんが／大阪府　クラゲ2号さん

1～6章の流れをフローチャート解説

ここからは1～6章の難関を解説する。7章で語られる物語の終幕は、自分の眼で確かめてほしい

チャートの見方

チャートは各章の重要ポイントを解説している。そのなかでも特に難易度の高いものは、右で攻略するぞ。また、パートの各数字は、その攻略部分の数字に対応している。

1章

①不死パート／闇の森
- 唖愚頭＆水晶獣凪とイベント戦闘
- ユウが仲間になる
- ユウの休憩イベント

▼

②カガトパート／盗賊のアジト
- シュオンが仲間になる
- 盗賊とイベント戦闘×2
- 盗賊の頭目とイベント戦闘

▼

不死パート／闇の森
- 蔓の休憩イベント
- 蒼狼鬼とイベント戦闘
- 森を西に進み、タスタリの村へ

▼

2章

③カガトパート／クアラの町
- 闘技大会入口で会話
- 闘技大会で、大会出場者とイベント戦闘×3
- 会話選択しだいでユウが仲間に

▼

不死パート／ハラスの村
- 村長と話す
- 漁師と話す
- 白豹とイベント戦闘

▼

カガトパート／ハラスの村
- 商人組合長と話す
- カル湖畔の洞窟へ向かう

▼

④カガトパート／カル湖畔の洞窟
- 木の棒を入手
- 木の棒で岩を動かす
- 龍空虚園とイベント戦闘
- ユウと話す

▼

不死パート／カル湖畔の洞窟
- 神将の遺体発見
- 龍空虚園とイベント戦闘
- カガトと話す

▼

カガトパート／ハラスの村
- キリハと話す
- 商人組合に行く
- ユウと話す
- 小夜姫と話す

▼

3章へ

1章 「それぞれの旅立ち」

①不死パート／闇の森◉十分にレベルアップしよう

闇の森を西に進むと、すぐに水晶獣凪と唖愚頭のパーティとのイベント戦闘になる。このイベント戦闘が、じつは第1章最大の難関。仲間はツキカゲしかおらず、敵の水晶獣凪が特殊攻撃を頻繁に使用してくるからだ。まず、スタート地点付近で、レベルを5～6まで鍛えておこう。戦闘中は「攻十集」で水晶獣凪を優先的に撃破すること。

◀どれだけ素早く水晶獣凪を倒せるかが勝負の分かれ目だ。

②カガトパート／盗賊のアジト◉シュオンと協力して戦おう！

盗賊団のアジトから脱出する際、盗賊たちとの3回連続の戦闘が発生する。1回目は普通の盗賊だが、2回目、3回目は頭目との戦闘。頭目はかなりの強敵なので、1回目の戦闘ではWILL技や神威は温存しておこう。ちなみに、頭目を撃破すると、強力な武器・力の太刀を入手できるぞ。

BOSS 頭目

まずは「守＋散」指示を出しつつ、神威とWILL技を連打。周囲の盗賊を全滅させよう。頭目1人になったら、「攻＋集」指示に切り替える。このとき、直接攻撃はカガトとキリハが担当し、攻撃力の低いシュオンは神威で援護しよう。

◀シュオンは神威「ティグ」で援護。カガト、キリハはガンガン攻撃だ！

2章 「二つの出会い」

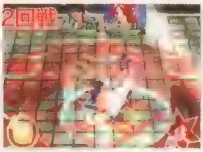
③カガトパート／クアラの町◉闘技場で3連戦！

クアラの町では、キリハかシュオンと組んで闘技大会に参加することになる。キリハとシュオンの選択では、力の太刀を装備できるシュオンのほうがオススメ。カガトには烈波大剣（鍛冶屋で購入）を装備させて大会に挑もう。あらかじめ、体力回復用にカルベナの葉も5～6個は購入しておくこと。また、闘技大会優勝後に出会うユウは、会話選択で「ユウに賛成」を選べば仲間になるぞ（ここで仲間にしなければ、あとでカル湖畔の洞窟で仲間になる）。

ちなみに、2章に入った時点で全体マップで獣の谷に移動できるようになっている。ここでは、玄武の甲羅や氷雨時雨など、多くの強力なアイテムを入手可能。闘技大会前に移動して、アイテムをGETしておこう。

▲鍛冶屋で購入できる烈波大剣は高性能。必ず購入して、カガトに装備させよう。

▼闘技場の敵は特殊攻撃を使用しない。2回戦までは「攻＋集」指示だけでも勝てる

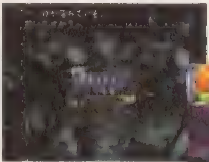


▲決勝戦では、仲間のどちらかがオトリになり、もう1人が神威を連打しよう。

④カガトパート／カル湖畔の洞窟◉木の棒で道を開こう！

カル湖畔の洞窟は、途中で水路によってルートがさえぎられている。これを突破するには、まずは木の棒を入手しよう。木の棒は、洞窟に入って最初の分岐路で、右に向かえば地面に落ちている。その木の棒を、水路の上流にある岩に使えば、水路が岩によってふさがれ、移動できるようになるのだ。

水路を越えて先に進むと、龍空虚園とのイベント戦闘が発生。この龍空虚園自体はそれほど強い相手ではないが、何度倒してもカガトらに襲いかかってくる。ボス戦後にユウと会話すれば、復活を止めることができるぞ。



▲木の棒は地面と同色のため、やや見つけにくい。部屋をよく調べよう。

▼ボス戦後はユウと会話。キリハかシュオンと話すと、再度ボス戦に

まんが／広島県 岸本智さん

3章

不死パート／生の神殿
- 神官と話す
- 命の神王と話す
- 天翔門の間に行く

不死パート／火の神殿
- 神官長と話す
- 荒野へ行く

不死パート／首都エンガ
- 神官のおばあさんと話す
- 反神団とイベント戦闘

カガトパート／首都エンガ
- 教会の神官と話す
- 商人組合事務長と話す
- 反神団らしき者とイベント戦闘
- 反神団アジトに行く

⑤不死パート／首都エンガ
- 赤い服の男たちとイベント戦闘
- ツキカゲと話す
- 雹牙とイベント戦闘

⑥カガトパート／城塞都市ガルバレン
- 北側の塔に行く
- 西側の塔に行く
- 中央の塔に行く
- 紫電とイベント戦闘

4章

カガトパート／コウランの町
- 図書館と学問所の神官と話す
- 地下通路でおじさんと話す
- 学問所と教会の神官と話す
- 学問所か教会を出入りする
- 仲間たちと合流する

不死パート／闇の森
- 盗賊とイベント戦闘
- 盗賊の頭目と話す
- 不入の地に行く
- 角つきとイベント戦闘
- 謎の男と話す

⑦不死パート／北の洞窟
- 謎の男と話す
- ハンマーを入手する
- 謎の男とイベント戦闘
- 謎の男と話す

⑧カガトパート／霊樹の森
- タツミと話す
- 金剛臣とイベント戦闘
- ユウが雲船の説明を受ける
- カガト自身と戦う
- タツミの家に戻る

5章へ

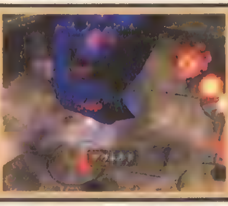
3章「抗う意志」

⑤不死パート／首都エンガ◉神将と初対決！

首都エンガでは赤い服の男たち、雹牙とイベント戦闘が発生する。赤い服の男たちは、不死が全体攻撃系神威を連発すれば簡単に倒せるが、問題は雹牙とのバトル。武器屋で方天戟（不死用）を、鍛冶屋で黒炎剣（ツキカゲ用）を購入して、装備を十分に整えてから戦闘するようにしよう。

BOSS 雹牙

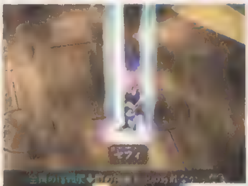
雹牙は神威「アヴォルド」を連続使用してくる凶悪な敵。いかにアヴォルドを阻止するかが勝負の分かれ目だ。まずは周囲のザコ敵を全体攻撃系神威で一気に倒す。雹牙1人になったら、「攻＋散」に切り替えて、不死が直接攻撃。憂とツキカゲは神威で援護だ！



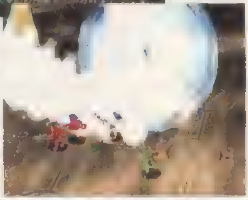
◀神威「アヴォルドは」最大で2000ダメージ！常に散開しておこう。

⑥カガトパート／城塞都市ガルバレン◉天空の国での連戦！

ガルバレンでは、まず北側の塔に向かおう。ここでユウゾウに会ったら、次は西側と中央の塔に向かう。両方の塔で、天空の国の兵士とのイベント戦闘があわせて6回も発生する。ザコ敵の集まりではあるが、弓兵士や機操兵といったやや手強い敵が混じっている場合もあるので、その場合は全体攻撃系神威で一気にしとめたほうが安全だ。これらのイベント戦闘も含め、とにかく戦闘の頻度が高いので、体力や神気の回復アイテムは多めに用意しておくといい。中央の塔のらせん階段を上りきると、ガルバレンでの最後の敵である紫電が登場する。神威「アフラル」を連発してくるので、「攻＋集」指示で相手の詠唱を阻止しつつ戦おう。



◀天空の国の兵士は回復系神威を使用してくる。詠唱状態に入ったら、集中攻撃でこれを阻止！



▶紫電の「アフラル」連打は脅威！ 集中攻撃か、こちらも神威を使って詠唱を止めるようにする。

4章「試練と宿命」

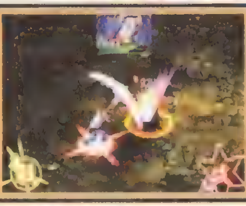
⑦不死パート／北の洞窟◉不死１人での戦い

北の洞窟では不死1人で行動することになる。しかも、ここで登場する敵には神威がいっさい通用しない。直接攻撃で倒すしかないので、とにかく不死のレベルを上げて攻撃力を高めておく。○ボタン連打の攻撃力アップと、WILL技を駆使して敵を倒していこう。また、仲間がいないため、回復系神威は阻止されやすい。体力回復はアイテムで。

◀水辺の奥にあるスイッチは見つけにくい。視点を変えて探そう。

BOSS 謎の男

謎の男と不死の一騎打ち。謎の男には神威が通用しないので、通常攻撃＋WILL技で攻撃していこう。謎の男の攻撃に対しては、素早く「守」の指示を出すことで回避or防御が可能だ。また、HPが減少したら、神威ではなくアイテムで回復するように。



◀攻撃時はボタン連打で攻撃力を高めるべし。

⑧カガトパート／霊樹の森◉カガトの修行

霊樹の森では、カガト1人で行動する。霊樹の森自体は迷うような場所ではないが、金剛臣、カガト自身という2人のボス敵が出現するぞ。このボス戦では、「攻」と「守」の使い分けがポイント。「攻」で相手に一撃を与えたら、すぐさま「守」で距離をとり、相手が近づいてきたら、再び「攻」……。この繰り返しで確実にダメージを与えてこう。

◀最後の相手はカガト自身。「攻勢・守勢」指示を使い分けよう！

まんが／埼玉県 福楽さん

5章

⑨カガトパート／嘆きの谷
- 木の幹をたどって、谷の奥へ行く
- 雲船の中に入る

⑩カガトパート／火の神殿
- 神王の間に行く
- 暗闇の中を進む
- 四天とイベント戦闘
- 堂覧とイベント戦闘

カガトパート／雲船
- 船内の反神団員と話す
- シュオンと話す
- 不死とイベント戦闘

不死パート／天空の神殿
- 神殿6階に行く
- 神殿9階に行く
- 雷鳴とイベント戦闘
- 空の神王とイベント戦闘

カガトパート／天空の神殿
- 神殿3階に行く
- 神殿4階に行く
- 豪雪とイベント戦闘
- 孔雀とイベント戦闘

6章

不死パート／クアラの町
- 見張り小屋の人物と話す
- 神殿入口の警護兵と話す
- 闘技場で兵士とイベント戦闘
- 風牙とイベント戦闘

不死パート／大地の神殿
- 神王の間に行く
- 真仁とイベント戦闘
- 偽カガトとイベント戦闘
- 孔雀とイベント戦闘

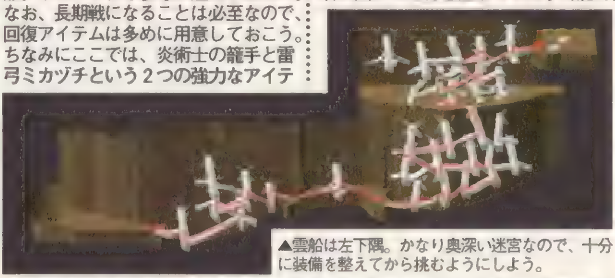
カガトパート／首都エンガ
- 神官と話す
- ユウと話す
- 反神団らしき者とイベント戦闘
- 小夜姫と話す

⑪不死パート／命の神殿
- 命の神王と話す
- 小夜姫とイベント戦闘
- 命の神王とイベント戦闘

5章「死闘の果てに」

⑨カガトパート／嘆きの谷◉雲船を探せ！

嘆きの谷では、複雑な木の幹をつたいつつ、雲船に向かうのが目的だ。樹木が絡みあっており、突破は非常に困難。下のマップを参考に進んでほしい。なお、長期戦になることは必至なので、回復アイテムは多めに用意しておこう。ちなみにここでは、炎術士の籠手と雷弓ミカヅチという２つの強力なアイテムを入手できる。炎術士の籠手は途中のセーブポイントから３つ前の幹、雷弓ミカヅチは出口直前の幹をそれぞれ右に曲がった行き止まりで入手可能だ。

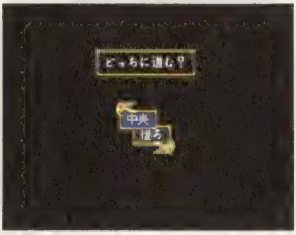


▲雲船は左下隅。かなり奥深い迷宮なので、十分に装備を整えてから挑むようにしよう。

⑩カガトパート／火の神殿◉テキストアドベンチャーが発生！

火の神殿に侵入後、神将・普炎を追いかけるイベントが発生する。ここでは、テキストを選択してルートを決めていくことになるぞ。テキストの選択は、「中央」→「左」と選び、あとは一番上の選択を選び続ければOKだ。

テキストアドベンチャーが終了すると、堂覧とのイベント戦闘が発生する。周囲を包囲された状態で戦闘が始まるので、「守十散」指示で逃げつつ、全体攻撃系神威でザコ兵士を掃討。堂覧１人になったら「攻十集」でたたけ！



▲３番目以降の選択はすべて一番上。ボタン連打でOKだ。この暗闇を抜けると……。

▲堂覧とのイベント戦闘。堂覧自身は神威「アヴォル」を連発してくる難敵だ！

6章「暗転、そして…」

⑪不死パート／命の神殿◉小夜姫とバトル

すべての黒幕だった命の神王を倒すべく、不死は命の神殿に乗り込む。ここでは小夜姫と命の神王とのイベント戦闘が発生するぞ。小夜姫は強力な神威を連発してくるので「攻十集」指示で詠唱を阻止しつつ直接攻撃でしとめよう。命の神王は強力な相手だが、敵パーティ全体に一定のダメージを与えると戦闘終了になる。ザコ兵士を集中的に狙って、素早く戦闘を終わらせるようにしよう。

◀小夜姫は攻撃系・回復系の神威を使いこなす。詠唱を阻止せよ！

CHECK 隠された強力な武具を探し出そう！

発見の難しい武具一覧

登場	武具	場所
5章	雷弓ミカヅチ	嘆きの谷最奥部、出口直前の幹を右に曲がると、行き止まりにある
6章	神行太保の短剣	大地の神殿正門で、黄色い像を4回動かすと、隠し部屋が出現する
6章	七聖剣	首都エンガで、教会の神官と話す前に水色の通りの民家に行く
7章	暁	不入の地へ向かう前に、盗賊のアジトに行く

本作では、見つけにくい武具が多数存在する。なかには、目的地とまったく別の場所や、非常に見にくい位置に置かれているものもあるのだ。また、章が変われば迷宮内のアイテムはすべて新しいものに置きかえられる。新しい章になったら、ストーリーに関係なくても、行くことができる場所はすべて回ったほうがオトクだ。面倒くさがらずにいろんな場所を探してみよう。

▲街の中や神殿にもたくさんの強力な武具が落ちているぞ。

まんが／茨城県　いろさん

PS

SDガンダム GGENERATION-F

●発売日／2000年8月3日●価格／¥7,800（※）
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）、2人プレイ可

C 創通エージェンシー・サンライズ C BANDAI 2000
（※）限定版¥9,980

プレイに役立つ攻略情報＆重要データを大公開！

前作『Gジェネ0』では30作品、760ユニットが登場したのに対し、本作では38作品、1000ユニットに増加！ さらに新たなステージやCGムービーも追加され、これまでにないボリュームでファンの注目を集めた『GジェネF』。今回はプレイに役立つ情報はもちろん、CGムービーやイベント戦闘の発生条件をまとめた極秘データを公開。これを参考にプレイして、完全クリアを目指せ！

◀好きな作品を自由に選んでスタートできる。

◀CGムービーのグレードも大幅にアップ！

Part1 オリジナルキャラのよりよい育成法

プレイヤー軍に志願してくるオリジナルキャラは全64人。本作では、これらのキャラのうち、誰をどう育てるかが大きなポイントになる。ここでは、よりよい育て方とパイロットに最適なキャラTOP10を紹介するぞ。上手に育成して、最強の軍団を作り上げろ！

◉配属した部署で上昇しやすい能力値が異なる

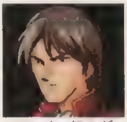
レベルアップ時に上昇する能力は、キャラが配属されていた部署で異なる。そのためキャラを育てるには、同じ部署に配属し続けるのがベストだ。そして配属先を決めるときには、キャラの初期能力値を参考にすること。最初から能力が高ければ、低いキャラを改めて育てるよりも断然効率が良い。下の表を参考に上がりやすい能力値などを検討し、キャラの配属先を決めていこう。

▲通信士や操舵などのブリッジクルーも忘れずに配属。

配属先	上昇しやすい能力	能力値による影響
キャプテン	指揮値	母艦で戦うときの攻撃の命中率、回避率など
パイロット	射撃値、格闘値、回避値	MSで戦うときの攻撃の命中率、回避率など
ドライバー	操舵能力	母艦の回避率など
オペレーター	通信能力	母艦の命中率など
メカニック	整備能力	母艦、MSのダメージの回復率
ゲスト	なし	指揮範囲の大きさなど

◉使えるパイロットベスト10

特に数値の高いキャラをパイロットとして"大佐A"まで育て、使えるキャラTOP10を選抜してみた。この中でも特にオススメなのはマーク・ギルダー。NTLが高く、頼りになるぞ。（ ）内の数値は強化人間時のNTL。大佐Aに育てたら強化人間にしよう。



▲マーク・ギルダー

名前	タイプ	NTL	射撃	格闘	回避
マーク・ギルダー	NT	7	39	39	33
ユリウス・フォン・ギュンター	ノーマル	(3)	50	37	46
エリス・クロード	NT	6	35	35	44
エルフリーデ・シュルツ	ノーマル	(6)	30	38	36
エターナ・フレイル	NT	3	58	17	20
ラナロウ・シェイド	ノーマル	(5)	33	33	37
ルロイ・ギリアム	NT	7	24	24	25
バーツ・ロバーツ	ノーマル	(3)	45	24	34
ケイン・ダナート	ノーマル	(3)	18	49	27
ネリィ・オルソン	ノーマル	(4)	37	18	27

Part2 ガンダムファイトモードの必勝法と獲得賞品

敵味方関係なく戦いを繰り広げ、最後まで生き残った者が勝者となるガンダムファイトモード。このモードで勝利を収めると、そのレベルと撃破数に応じ、購入することができないOPパーツが賞品として入手できるのだ。ここでは、戦いの必勝法と入手できる賞品を紹介していこう。

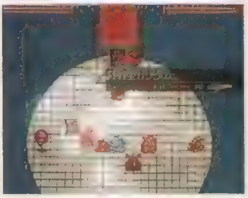
◉OPパーツは防御力を重視

戦いに参加させるMSには、攻撃力や回避率アップではなく、必ず防御力アップのOPパーツを装備させること。なぜならこのモードでの戦いは、生き残ることが重要だからだ。ダメージを受けると、そこを狙われ、ほかの敵が一斉に攻撃してくることもある。ダメージを最小限に留めろ。

◀購入可能なパーツの中でもっとも優れているガンダニュウム合金を装備。

◉弱った敵から順に撃破

ガンダムファイトモードで勝利するには"漁夫の利戦法"が手っ取り早い。これは敵同士で戦わせ、最後のトドメを自分が刺すというもの。ひたすら防御か回避の行動を選択して戦況を確認！ そして弱った敵から撃破していくのだ。他の敵に横取りされないように注意すること。



▶行動ターンになったら全MSの耐久力を確認。弱ったヤツを狙う。

獲得賞品(OPパーツ)	売値	入手条件	効果
AI学習機能	30000	LV10で8機撃破	ユニットの入手経験値20%アップ
コンピュータウィルス	10	LV1で7機撃破	???
サイコフレーム改	20000	LV9で9機撃破	サイコミュ兵器能力アップ、NTレベル+5
シャッフルの紋章	15000	LV7で10機撃破	パイロットの指揮値+10
出力リミッター解除ユニット	22000	LV8で10機撃破	ユニットの攻撃力+30、EN10%消費
超高感度ディスクレドーム	20000	LV4で10機撃破	5マス範囲有効のEWAC機能を追加
チョバムアーマー	5000	LV5で9機撃破	フルアーマーシステム(1回限定)
テム・レイ手製パーツ	100	LV2で7機撃破	???
東方不敗流トレースシステム	50000	LV9で10機撃破	パイロットの格闘値と回避値+20、ユニットの攻撃力+20
ネェルDG細胞	50000	LV10で10機撃破	1ターンごとにHPとMPが30%回復
ネオ・ガンダニュウム合金	25000	LV7で9機撃破	ユニットの防御力+30
熱核ギガブースター	10000	LV3で10機撃破	ユニットの移動力+10
バーサーカーシステムII	30000	LV10で9機撃破	テンションが常に強気、攻撃力+30、EN消費
バリア・フィールド	20000	LV4で9機撃破	マップ兵器によるダメージ無効化(永続)
プロペラント・タンク	25000	LV8で9機撃破	消費EN50%OFF

まんが／群馬県 リジュさん

Part3 クエストムービーとイベント戦闘の発生条件

クエストムービーとは、特定の条件を満たすことで発生するCGムービーのこと。これを発生させると、ステージクリア後にキャピタル（資金）が入手できるぞ。イベント戦闘は『Gジェネ F』で採用された新要素のひとつ！　発生させると、戦闘を強制的に終了させることができる。表中の"スタートイベント"は、自軍が出撃不可の戦闘。"本編"は自軍が出撃可能な戦闘を表している。各作品の略称は右の一覧を参照してね。

作品名（略称一覧）

●機動戦士ガンダム（FG）●機動戦士ガンダム第08MS小隊（08）●機動戦士ガンダム外伝～ブルーディスティニー～（BD）●機動戦士ガンダム外伝～コロニーの落ちた地で～（WD）●機動戦士ガンダム0080～ポケットの中の戦争～（0080）●機動戦士ガンダム0083～スターダストメモリー～（0083）●機動戦士Zガンダム（Z）●ガンダムセンチネル（GS）●機動戦士ガンダムZZ（ZZ）●機動戦士ガンダム　逆襲のシャア（CCA）●機動戦士ガンダム　閃光のハサウェイ（SH）●機動戦士ガンダムF90（F90）●機動戦士ガンダム　シルエットフォーミュラーF91（SF）●機動戦士ガンダムF91（F91）●機動戦士クロスボーン・ガンダム（CG）●機動戦士Vガンダム（V）●機動武闘伝Gガンダム（G）●新機動戦記ガンダムW（W）●新機動戦記ガンダムW　G-UNIT（GU）●新機動戦記ガンダムW　エンドレスワルツ（EW）●機動新世紀ガンダムX（X）

クエストムービー発生条件

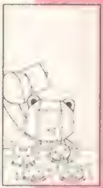
「Gジェネ F」に用意されているクエストムービーは全23本。それぞれ原作の名場面が忠実に再現されていて、その完成度も◎！　ファンならずとも大満足できるだろう

内容	作品	ステージ	発生条件
電光石火	FG	1	本編で、アムロとシャアが戦闘
終止符	08	4	本編で、ギニアスのHPが40%以下のとき、シローとギニアスが戦闘
裁きを下す者	BD	4	本編で、ユウとニムバスが3回戦闘
蒼く輝く炎で	0083	3	本編で、コウとケリィが戦闘
絶望の宇宙	0083	5	本編で、コウとガトーが戦闘
アース・ライト	GS	4	本編で、リョウとトッシュが3回戦闘
導き違う光	CCA	2	本編で、クェスを中心とした6マス範囲内にチェーンがいるとき、ハサウェイとクェスが戦闘
ビーディファーティト	SH	3	本編で、レーンのHPが50%以下のときに、マフティーとレーンが戦闘
ガンダム！悪魔の力よ！	F90	3	本編で、ボッシュとデフが2回戦闘　またはボッシュのHPが40%以下のときに、ボッシュとデフが戦闘
復讐は宇宙に散って	SF	3	本編で、トキオを中心とした6マス範囲内にレイラがいるとき、トキオとバズが戦闘
宇宙海賊出現	CG	1	スタートイベントで、トビアとキンケドゥが2回戦闘　またはトビアかキンケドゥのHPが30%以下で2人が戦闘
敵意という名の隣人	CG	5	本編で、キンケドゥを中心とした６マス範囲内にベラがいるとき、キンケドゥとザビーネが戦闘
人と継ぐ者の合間に	CG	6	本編で、トビアとクラックスが2回戦闘
ジブラルタル攻防戦	V	3	本編で、ケイトとクワンが戦闘
倒せ！　悪逆ネロスガンダム！	G	1	本編で、ミケロのHPが40%以下のとき、ドモンとミケロが戦闘。またはドモンとミケロが3回戦闘
見えた！　明鏡止水の心	G	5	本編で、ドモンと東方不敗が3回戦闘
マスター・アジア暁に死す	G	7	本編で、ドモンと東方不敗が2回戦闘
悲しき決戦	W	4	スタートイベントで、ヒイロとゼクスが戦闘
WゼロVSエピオン	W	7	本編で、ヒイロのHPが50%以下のときに、ヒイロとゼクスが戦闘。またはヒイロとゼクスが3回戦闘
最後の勝利者	W	10	本編で、トレーズのHPが50%以下のときに、五飛とトレーズが戦闘。または五飛とトレーズが3回戦闘
平和な時代のために	GU	5	本編で、ヴァルダーのHPが50%以下のときに、アディンとヴァルダーが戦闘
あなたに、力を…	X	1	本編で、ガロードとヴェドバが戦闘
月はいつもそこにある	X	9	本編で、シャギアとオルバの2人が共に生存しているときに、ガロードがシャギアかオルバと戦闘

イベント戦闘発生条件

イベント戦闘は全31本。発生させてもキャピタルは入手できないが、それぞれ魅力たっぷりの仕上がりなので、チェックしておく価値は十分アリ！　残らず発生させよう。

内容	作品	ステージ	発生条件
ガルマ特攻	FG	3	本編で、ガルマが生存している時、アムロがシャアよりも先に画面下に移動すると発生
アムロVSラル	FG	4	本編で、アムロとラルが2回戦闘
シャア専用ズゴックVSジム	FG	6	本編で、ジムとシャア専用ズゴックが戦闘
スレッガー特攻	FG	8	本編で、ドズルを中心とした6マスの範囲内にスレッガーがいるときに、アムロとドズルが戦闘
ララァの最後	FG	9	スタートイベントで、アムロとララァが2回戦闘したあと、アムロとシャアが戦闘
ラストシューティング	FG	10	本編で、半壊ガンダムとジオングヘッドが2回戦闘
シローとアイナの出会い	08	2	本編で、シローとアイナが戦闘
シローVSノリス	08	4	本編で、シローとノリスが2回戦闘
ブルー1号機VSイフリート改	BD	2	本編で、ユウとニムバスが2回戦闘
コウVSガトー（トリントン）	0083	1	スタートイベントで、コウとガトーが戦闘
コウVSガトー（ソロモン）	0083	4	本編で、コウとガトーが3回戦闘
マウアーの最後	Z	7	スタートイベントで、ジェリドを中心とした6マスの範囲内にマウアーがいるときに、カミーユとジェリドが戦闘
フォウの最後	Z	8	本編で、フォウを中心とした6マスの範囲内にジェリドがいるときに、カミーユとフォウが戦闘
ヤザンの最後	Z	10	本編で、カミーユとヤザンが戦闘
シロッコの最後	Z	10	本編で、シロッコのHPが40%以下のとき、カミーユとシロッコが戦闘
Ex-SVSガンダムMk-V	GS	3	本編で、リョウとブレイブが3回戦闘
マニングスの最後	GS	4	本編で、トッシュとマニングスが戦闘
プルの最後	ZZ	5	本編で、ジュドーを中心とした6マスの範囲内にプルがいるときに、ジュドーとプルツーが戦闘
マシュマーの最後	ZZ	6	本編で、強化人間のマシュマー撃墜時（マップ兵器不可）
キャラの最後	ZZ	6	本編で、強化人間のキャラ撃墜時（マップ兵器不可）
ハマーンの最後	ZZ	6	本編で、ジュドーとハマーンが2回戦闘
νガンダムVSサザビー	CCA	2	本編で、アムロとシャアが2回戦闘
シーブックVSセシリー	F91	2	スタートイベントで、シーブックとベラが戦闘
F91VSラフレシア	F91	2	本編で、セシリーが撃墜されたあと、シーブックとカロッゾが戦闘
ウッソVSガリィ	V	1	スタートイベントで、ウッソとガリィが2回戦闘
ヘレン特攻	V	3	本編で、ヘレンとザンスカール兵のトムリアットが戦闘
ウッソVSクロノクル	V	9	本編で、カテジナ生存時に、ウッソとクロノクルが戦闘
シャッフル同盟拳	G	8	本編で、ウルベのHPが30%以下のとき、シャッフル同盟の誰かとウルベが戦闘
ラブラブ天驚拳	G	8	本編で、メタルレインのHPが50%以下のとき、ドモンとメタルレインが戦闘
ヒイロVS五飛	EW	2	本編で、ヒイロと五飛が戦闘
ガロードVSカリス	X	4	イベント中に発生するので無条件



まんが／富山県　チハルさん

PS2 スキャンダル

●発売日／2000年6月29日●価格／¥6,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC2（102KB）

©2000 Sony Computer Entertainment Inc.

すべてのエピソードを完全制覇だ！

選んだ選択肢によりストーリーが分岐していくアニメドラマとして好評を博した『やるドラ』シリーズ。この『スキャンダル』は、DVDの大容量を生かした高品質なグラフィックが楽しめる「やるドラDVD」の第1弾だ。数多くの分岐でさまざまなストーリーが展開していく本作。ここでは、ドラマの核心にせまるグッド＆スペシャルエンディングに到達するための条件を公開するぞ。また、35エピソードすべてを見るための選択肢の選び方をワンポイント攻略。この攻略を参考に、ストーリー達成率100％を目指そう。

◀1周目プレイでは見ることができないエピソードも。

GOOD&SPエンディングにたどりつくエピソードはこの6つ

本作は、特定のエピソード（EP）26か29をクリアしない限り、絶対にグッドエンドであるEP31と32へ進めない。またEP30と33は、達成率80％以上になったあとプレイできる、「Specialモード」でプレイしなくては見ることができない。下の表はこれらの6つのEPを見るための条件をまとめたものだ。狙ったルートに進むためには、右の2つのカコミを参考にして欲しい。

メインシナリオ分岐条件表

EP	漣・のどか死亡フラグ	加々美・リョウルート	備考
26	2人とも死亡	リョウルート	
29	2人とも死亡	加々美ルート	—
31	どちらかが生存	加々美ルート	2周目
32	どちらかが生存	リョウルート	2周目
30	2人とも死亡	どちらでもOK	Specialモード
33	2人とも生存	どちらでもOK	Specialモード

加々美orリョウルート

2人のルートの分岐は、右下のシーン攻略チャートのK（以下アルファベットはチャートを参照）までに、以下の選択肢で、どちらを多く選んだかで決まる。加々美：Eで「信用する」Hで「ついていく」、Hで襲われたら「ここにいる」。リョウ：Cで「警備員をチェック」、Fで遭遇したら「……」、Hで襲われたとき「このままリョウといる」。同数の場合はKでどちらにするかを選択できる。

漣とのどかの生死

左の条件表のように、漣とのどかの生死はエピソード分岐の大きな要因。漣は、Hでラオシューが襲われた直後に「漣くんのアパートに急ごう」を選ぶと、のちのシーンで死亡が確定する。のどかの場合は、加々美ルートならシーンLでのどかが人質にとられたとき、「のどかを助ける！」→「………」。リョウルートなら、同じくのどかが人質にとられたら「………」で死亡が確定するのだ。

全35エピソードを見るためのチャート攻略法

ここでは、すべてのエピソードを攻略するために、選ぶべき選択肢を一覧にまとめてみた。プレイするうえで注意する点は、EP13、31、32、34、35を見るためには、一度EP26か29をクリアしなくてはならないこと。そしてEP30と33は達成率が80％を超えていないと出現しないことだ。なので、以下の表と右側のシーン攻略チャートを参照しながら、クリアしていないEPをクリアして、達成率を稼いでいくことをオススメするぞ。

シーン攻略チャートについて

このチャートはスタート〜エンディングまでの流れを、一覧にしたもの。攻略表内で、"チャートAの〜"とあったら、このチャートの"A自宅"シーンと対応している。

全35エピソードのワンポイント攻略一覧表

EP	エンディング内容	ワンポイント攻略法
1〜4	EP1&2→パーティ会場から逃げ帰る。EP3&4→警備員に発見されて写真を撮りそこなう。どれも"スクープに失敗して編集長に怒られる"という結末になる	この4本の分岐条件は以下のとおり。EP1：チャートCの受付で「逃げる」。EP2：同じくCの会場内で後ろから声をかけられたときに「もうダメ（またはタイムアウト）」。EP3：Cで漣と会ったときにジルと警備の情報（「そんなことより、ジルの情報」&「警備の状況は？」）を聞かないまま「ここはじっくりと」。EP4：同じくCの漣と会話をするところで、3つ以上の情報を聞いたあと「ここはじっくりと」。よく似たEPなのだが、それぞれ通過するパターンごとにEP番号が違う
5	先走った沙紀がスクープに失敗、漣に逆スクープされてしまう	チャートC、漣との会話シーン。漣から情報を聞いたあと「即、行動！」。なお、このEPは3&4より優先されるので、そこまでの経過に関係なく、上記の選択肢を選べばOK
6	ハエジマにフィルムを渡さず、沙紀の車はトンネルの壁に！	チャートDの高速道路でのカーチェイスシーン。ハエジマに"フィルムを渡せ"と迫られるシーンのタイムロックの選択肢で、「………（またはタイムアウト）」と選択する
7	ハエジマにニセのフィルムを渡すが、結局殺されてしまう沙紀	EP6と同じく、チャートDでハエジマに選択を迫られるシーン。「フィルムを渡す」→「別のフィルムを出してごまかす」と選択すればOK。両方とも選択肢はタイムロックなので注意しよう
8	フィルムを渡すことをためらう沙紀に、ハエジマが爆弾を投げる	これもEP6の派生。条件は2つあり、チャートCの会場受付で「招待客をチェック」していること、チャートDでハエジマにフィルムを渡すか否かの選択を迫られたら、「フィルムを渡す」→「………」と選ぶことだ
9	加々美から逃げ出した沙紀は、裏通りでハエジマに殺されてしまう	チャートE、のどかが殺害されたシーンが分岐ポイント。ここでの加々美との会話で、「信用できそうね」→「裏路地に隠れよう」と選択。先に編集部などに寄り道している場合も、前述のように行動すればいい
10	殺人容疑をかけられた沙紀は、無実を主張するが信じてもらえず……	チャートEの加々美との会話で、「やっぱり信用できない」、または「信用できそうね」→「表通りに逃げよう」。続く自宅での警察官との会話で、「抵抗しない方がいい」か、「………（またはタイムアウト）」と選択する

シーン攻略チャート

■A：自宅

のどかの声で昼過ぎに目覚める沙紀。スクープネタを買うために、横浜にあるラオシューの店へと向かうことに。

■B：中華街

ラオシューから、ロックミュージシャンのジル・サウザーの情報を買うことに（2周目以降、電車で横浜にくれば買う情報の3択もあり）。

■C：パーティ会場

ジル・サウザーのパーティ会場に潜入した沙紀は、アシスタントの漣とともに恋人とたわむれるジルの姿をスクープ！

■D：高速道路

写真を撮る姿を発見された沙紀は、車で逃走。謎の男ハエジマが沙紀に"フィルムを渡せ"と執拗に迫ってくる！

■E：自宅

自宅に帰った沙紀を迎➚

まんが／東京都　白月たかやさん

スキャンダル

EP	エンディング内容	ワンポイント攻略法
11	自ら警察署を訪れた沙紀は、一連の事件の犯人として逮捕される！	チャートDのラストで警察署に行き、ロビーで「警察にすべて任せよう」を選択。警察署には、Cの受付で「警備員をチェック」、Dで「フィルムを渡す」→「………」と選べば、シーンの最後に移動先として出現する
12	スクープフィルムを編集部に届け、自宅で一息つく沙紀を凶弾が襲う！	チャートEで編集部に向かったあと、アルバイトとの会話で「頼んじゃおう」、または「………」を選ぶ。編集部へは、2種類あるどちらのルートから行ってもOKだ
13	逃亡中の沙紀は、クレジットカードを使用したために身元がバレて……	チャートF、ブティックで買い物をするシーンで「ぴしっとOL風」を選択すると到達するEP。ただし、この選択肢は2周目以降のプレイでないと出現しないので注意すること
14	編集部へ向かう途中、警察の非常線に遭遇。強行突破を試みるが……	チャートFで警察から逃亡後、「とりあえずこの格好ね……」を選択。次の行き先選択で、「編集部へ」→「行くしかない」。または「自宅マンションへ」→「やっぱり行くのはやめよう」→「編集部へ」としよう
15	ラオシューの店へ行く途中、警察の非常線が！突破を試みるが…	EP14と同様、チャートFで「とりあえずこの格好ね……」→「ラオシューの店に」→「会いに行かなきゃ」と選択。なお、チャートCで「漣くんエライ！」を選んでいると、ラオシューの店へ移動できなくなるので注意！
16	自宅でフィルムを現像する沙紀の前に謎の男が現れて……！	チャートG、漣のアパートで再会するシーン。“現像するか？”という漣の提案に対し、「自分でやるわ」を選択する。漣の家に行くまでのルート（途中どの場所へ行っているか）は関係ない
17	組織の攻撃を受け、加々美を失ってしまった沙紀。敵の強大な力にすべてをあきらめた彼女は、フィルムをハエジマの部下たちに渡す。だが、彼らは裏切って、沙紀に銃口を向ける	EP18と対になったエンディングで、チャートHで中華街と廃工場のどちらに行ったかでどちらのEPになるかが決まる。加々美編となるEP17は、中華街を選ぶ。なお、EP17、18に分岐する共通の条件は、①チャートEで、「何か武器を探さなきゃ」→「どうしてこんなことに…」。②Fで「この隙に逃げられるかも！」③Hで加々美を「信じない」④Hで加々美にフィルムを「渡した方がいい」⑤Hで、銃撃を受けたときに「ここにいる」⑥Hの廃工場でリョウに会ったときに「渡した隙に逃げよう」、の6つのうち、どれか1つでも選択していること
18	リョウの言葉を信用できない沙紀。逃亡の末、自宅で待っていたのは!?	前述の通り、EP17の関連エンディング（展開はかなり異なる）。EP17の①～⑥のいずれか1つの条件を満たしつつ、チャートHで加々美についていかずに、廃工場に向かえばOK
19	写真の現像に時間をかけすぎた沙紀たちの前に、ハエジマが！	チャートI、漣のアパートで、再びフィルムを現像するシーン。現像するときの秒数選択で、「3秒」以外の選択肢を3回以上選べばOK．ちなみに「3秒」はEP30、31などメインシナリオのルートとなる
20	沙紀は身をていして、加々美をかばう。そして、銃弾は非情にも沙紀を…	チャートJで貨物列車に行き、銃撃戦が始まったら「………（またはタイムアウト)」→「加々美さんを助けなきゃ！」と選択。2つ目の選択肢もタイムロックなので注意しよう
21	銃弾に襲われる加々美を、どうすることもできずに沙紀は見守る……	EP20の派生エピソードのEP21．同じくチャートJの貨物列車のシーンで、「加々美さんを置いてはいけない！」か、「………（またはタイムアウト)」→「………（またはタイムアウト)」を選択すればいい
22	逃亡を続ける沙紀だが、ついにハエジマの手にかかってしまい……！	これもEP20からの派生。チャートJで「覚悟を決めてジャンプ！」を選んだあと、裏通りでハエジマに遭遇したら「もうだめ…」か「……（またはタイムアウト)」を選択する
23	リョウも加々美も失った沙紀は、すべてをあきらめてしまう	加々美、リョウのどちらのルートでも、チャートJの最後で「もうどうする事もできない」を選ぶだけでいい。なお、どういうルートから来たかで、シーンが若干変化（EP番号は同じ）するので、達成率100%を狙う人は注意
24	襲ってくるハエジマに、沙紀は鉄パイプで反撃！相討ちに……	番号は離れているが、EP20からの派生EP。チャートJで「覚悟を決めてジャンプ！」を選び、裏通りでハエジマに遭遇したら「絶対諦めない！」→「ハエジマに殴りかかる」とすればいい
25	組織のアジトに潜入するも、アジトの爆発に巻きこまれて……	チャートLまでリョウルートで進め、「リョウを追う」→「声の方に行く」→「リョウの所に」→「できない！」→「………（またはタイムアウト)」×2→「もっと写真を撮らないと…」と選択
26	組織が壊滅するも、逃げ出した沙紀たちを警察の銃弾が襲う	チャートL（リョウルート）で、「リョウを追う」→「声の方に行く」→「リョウの所に」→「できない」→「………（またはタイムアウト)」×2→「わかったわ」と選択。また、のどかと漣の両方の死亡も条件だ
27	組織の中にのどかの姿を発見。説得をこころみる沙紀だが……！	チャートLまで加々美ルートで進めて、「………」→「のどかを助ける！」→「のどか、しっかりして！」と進めていけばOK。最後の選択肢（タイムロック）で時間切れになると別のルートになるので注意
28	組織のアジトで捕まってしまった沙紀に、ハエジマのナイフが迫る	加々美ルートでチャートLまでプレイ。潜入後は「のどかを助ける！」→「………（またはタイムアウト)」と選択しよう。EP27と途中までの展開は同じで、最後の選択肢のみを変えればOKだ
29	組織のアジトから脱出した沙紀たちを、警官による銃弾の嵐が襲う！	EP26の加々美バージョン。チャートLまで加々美ルートで進めて、潜入後は「写真を撮る！」→「言う通りにして」→「写真を撮らなきゃ」と進めよう。こちらも漣、のどかの2人の死が前提条件となるぞ
30	事実を知った組織の黒幕は、なぜか自らの頭に銃を突きつけ…!?	Specialモードでプレイした場合のみ到達できる、EP26・29の派生EP。漣とのどかの両方が死亡してさえいれば、加々美ルート、リョウルートのどちらでもOKだ
31	組織の壊滅に成功した沙紀は、加々美とともに黒幕を追うため旅立つ	2周目のプレイで、チャートLまで加々美ルートで進め、潜入後は「写真を撮る！」→「言う通りにして」→「………（またはタイムアウト)」と選択。また、漣とのどか、いずれかの生存が前提条件だ
32	組織壊滅に成功した沙紀は、リョウとともに黒幕を追うために旅立つ	2周目のプレイでチャートL（リョウルート）から、「リョウを追う」→「声の方に行く」→「リョウの所に」→「できない！」→「………（またはタイムアウト)」×2→「わかったわ」と選択。漣とのどか、いずれかの生存も条件だ
33	再会する父と娘。だがその間にできた溝は簡単に埋められるものではなかった	Specialモードでプレイした場合のみ到達できる、EP31・32の派生EP。漣とのどかが両方とも生存してさえいれば、加々美ルート、リョウルートのどちらでもOK。EP30とは、漣とのどかの生死に関してが異なるだけとなっている
34 35	ラオシューから3つのスクープネタを紹介された沙紀。選ぶのは？	2周目プレイが前提。チャートAで「電車で行く」を選択後、チャートBでのラオシューの問いに「女性アイドルの不倫疑惑（EP34)」、「セクシー女優の秘められた過去（EP35)」と答える

Specialモード（EP30、33）について…このモードは、条件がそろった時点で「NEW GAME」に追加されている。また、すべての選択肢がタイムロック（時間制限）に変わっているぞ。

シーン攻略チャート

↗えたのはのどかの死体と自称警察官の加々美だった。沙紀はひとまず彼を信用するが……。このシーンでは、自宅以外にも編集部、警察、漣のアパートの3カ所にも移動可能。

■F：街中

のどか殺害の事件を調べに来た警官に、逆に容疑をかけられてしまった沙紀は逃走。漣のアパートへと向かう。なお、ほかにもラオシューの店、自宅、編集部にも移動可能。ただ、本筋を追う意味では、漣のアパートが正解だ。

■G：漣のアパート

例のフィルムの現像を試みる沙紀と漣だが、命を狙われるような原因はなし。沙紀はネタそのもののウラをとるために、中華街へと向かう。

■H：中華街or廃工場

中華街では、すでにラオシューが組織に襲われ絶命していた。逃げる沙紀にも組織の追っ手が。ここで加々美についていけば中華街シーン続行、ついていかない、または直前のシーンで漣に電話をすると廃工場シーンへ。

■I：漣のアパート

組織の追撃を逃れた沙紀は、1人漣のアパートに戻り、ふたたびフィルム現像を試みる。そこにハエジマが現れて……！

■J：モーテルor貨物列車

ハエジマに拉致された沙紀は、加々美（リョウ）にピンチを救われる！　なお、シーンHで中華街（加々美）を選んでいたらモーテルへ、廃工場（リョウ）を選んでいたら貨物列車のシーンになる。

■K：中華街

6カ月後、シャンマオの助けを借りて、組織に反撃を開始する沙紀。死んでいたと思われていた、加々美（リョウ）の生存も判明する。

■L：倉庫

加々美（リョウ）とともに組織のアジトに潜入した沙紀は、武器取引の瞬間をカメラに収める。だが、そこにはハエジマとともに、なぜかのどかが……。

まんが／兵庫県　あんさん

PS ハッピィサルベージ

●発売日／2000年8月31日●価格／￥5,800
●メーカー／メディアワークス
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)

c 2000 スタジオコミックス・メディアワークス

プレイに役立つ情報&データ集をお届け！

このゲームには、登場する女の子全員にエンディングが用意されている。そこで今回は、エンディングを迎えるために必要な条件を、各キャラごとに詳しく解説していくぞ！　さらに、海底探索に欠かせない七つ道具の改造リストと、各サルベージポイントで入手できる全アイテム（イベントアイテムも含む）リストもあわせて紹介しているので、これらを参考にして効率よくお金を稼ぎ、全アイテムのコンプリートを目指してみよう。

▶2つの表を最大限に活用して、七つ道具の改造や財宝集め、お金稼ぎに励もう！

ゲームクリア後のお楽しみも

エンディング後にクリアデータをセーブすると、タイトルの「おまけ」に2つのおまけモードが追加される。1つ目のおまけは、「ヴォイス」モード（下の写真）。ここでは、エンディングを迎えた女の子のヴォイスを自由に聞くことができるぞ。そして2つ目のおまけは、クリアデータを使うことで、ワタルの獲得した経験値や所持金、七つ道具の改造レベルなどがエンディング直前の状態のままゲームを最初からプレイできるというもの。これを利用すれば、2回目以降のプレイがグッとラクになるぞ。

エンディングの条件と優先順位をチェック!!

それぞれの女の子とのエンディングを迎えるためには、いくつかの条件を満たす必要がある。そこで、ここでは女の子ごとのエンディング条件を一挙公開！　ただし、複数の女の子の条件を満たした場合は、優先順位に基づいてエンディングが決まるぞ。また、最終イベントの海底ピラミッドでは、最後までお目当ての女の子を連れていかないと、クリア条件を満たしていてもエンディングを迎えることはできないので注意。なお、右下では女の子の好感度を上げるコツを解説しているので、こちらも参考にしよう。

▶とくにパナシェとアルマは、エンディング条件をすべてクリアしなければならないぞ。

優先順位▶1　パナシェ

■好感度が4000以上になっている

■「ハルクインの鐘」をクリアしている

ゲーム中盤のイベント（発生時期は、ワタルの店が開店する直前）。パナシェ→マリナorルーリーの順番に話しかけるとイベントが発生する。

■「パナシェのハーブ園」をクリアしている

海底洞穴で「よくわからない種」を入手。これをミューラーに売り、一度出港したあとで再び領主の館へ。その後、聖教会病院でパナシェと会話すれば発生する。

■「霧の海」をクリアしている

ストーリー終盤（ジャイロ完成後）のイベント。パナシェの好感度が4000以上の状態でマンタバレーに行くと、霧の海が出現する。2回連続で霧の海に行こう。

■ワタルの店でパナシェの看板を選択している

ワタルの店の開店イベントで、パナシェの看板を選択すること。その直後のイベント(アルマの服選び)も同様に、パナシェの服を選ぼう。

■「パークランドの休日」でパナシェとデートしている

マーケットプレイス、プライベートビーチ、パラダイスパークの3カ所に移動すればOK。サンセットヒルでのイベントでも好感を与える選択肢を選ぼう。

優先順位▶2　アルマ

■好感度が4000以上になっている
■パークランドの休日でパナシェとデートしていない
■パークランドの休日でアルマとデートしている

優先順位▶3　マリナ

■全キャラのなかで一番好感度が高い状態になっている

優先順位▶4　ラナイ

■全キャラのなかで一番好感度が高い状態になっている

優先順位▶5　ミランダ

■全キャラのなかで一番好感度が高い状態になっている

優先順位▶6　ロシティ

■全キャラのなかで一番好感度が高い状態になっている

優先順位▶7　エリッサ

■全キャラのなかで一番好感度が高い状態になっている

優先順位▶8　ルーリー

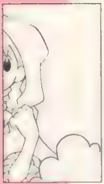
■全キャラのなかで一番好感度が高い状態になっている

女の子の好感度を上げる方法は？

女の子の好感度は、特定のイベントや選択肢、会話やパートナーの選択、称号のランクアップによって上昇する。また、サルベージパートでは、より多くの財宝を獲得するほど、パートナーの女の子の好感度が上昇するぞ。なお、キャラの頭に表示されるマークは、右の表のようにキャラの好感度によって8段階に変化するので、目安にしよう。

好感度の表示

好感度の表示
50未満
50～499
500～1499
1500～1999
2000～2499
2500～2999
3000～4799
4800以上



まんが／愛知県　名古屋の妹さん

七つ道具改造リスト

アイテム名	LV	追加機能名	必要アイテム	称号	改造後の効果
ナイフ	1	ワカメぎり	–	–	ワカメを切れるようになる
	2	ベニワカメぎり	いかり	ひよっこ	すべてのワカメを切れるようになる
	3	グレートケルプぎり	金鎖	かけだし	ケルプを切れるようになる
	4	ブラックヒドラぎり	プラチナ塊	半人前	すべての海藻を切れるようになる
	特殊	エアシールド	不思議な水晶玉	くろうと	敵からダメージを受けなくなる
ハンマー	1	貝たたき	–	–	Lv.1の二枚貝、巻貝を壊せるようになる
	2	大貝たたき	古鉱石	ひよっこ	Lv 2以下の二枚貝、巻貝を壊せるようになる
	3	大巻貝たたき	海原石	かけだし	Lv.3以下の二枚貝、巻貝を壊せるようになる
	4	万能貝たたき	金塊	半人前	すべての貝を壊せるようになる
	特殊	岩石こわし	ダイヤモンド	くろうと	岩を壊せるようになる
	特殊	お魚さそい	船のコング	それなり	魚をおびきよせることができる
シャベル	1	砂山ほり	–	–	Lv.1の砂山、貝砂、穴住みの巣を掘れるようになる
	2	貝砂ほり	海原石	かけだし	Lv 2以下の砂山、貝砂、穴住みの巣を掘れるようになる
	3	サンゴ砂ほり	真珠	半人前	Lv.3以下のサンゴ、砂山、貝砂、穴住みの巣を掘れるようになる
	4	石砂ほり	アルマイト鉱石	それなり	すべての砂山、穴住みの巣を掘れるようになる
	特殊	方向転換	幸運の蹄鉄	半人前	特定の魚の向きを変えることができる
モーター	1	微速前進	–	–	酸素ゲージの消費を抑えながら泳ぐことができる
	2	全速前進	星形エンジン	いっぱし	海流の影響を受けなくなる
	特殊	出力200%	火黒石	なかなか	特定の障害物を押すことができる
水中銃	1	ねらい撃ち	–	–	Lv.3のナイフやハンマーと同じ効果
	2	ぶっ放す	火黒石	くろうと	Lv.4のナイフやハンマーと同じ効果
	特殊	スイッチ切替え	海洋望遠鏡	かけだし	スイッチを切替えることができる
	特殊	特殊移動	ワイヤーロープ	ひよっこ	特殊移動が可能になる
	特殊	危険性物マヒ	サルベージ漢方	なかなか	敵を一定時間マヒさせることができる
ドリル	1	とびら開け	–	–	扉と宝箱を開けられるようになる
	2	金庫開け	ダイヤモンド	やり手	金庫を開けられるようになる
探知機	1	お宝探知	水中電信機	–	宝の場所を示す全体マップを見ることができる
	特殊	高性能水中無線	100000F$	いっぱし	好感度が一定値以上のパートナーを呼ぶことができる

サルベージポイント別入手アイテムリスト

サルベージポイント	サルベージアイテム					
ハルクイン・ポイント	アマンドラ金貨	ソーダビン	ゴム長靴	いかり	古陶磁器	ポトラビーズ
	ポトラの首飾り	マハロ土器	マハロの神様	お茶	サルベージ漢方	エンゲージリング
	ハルクインの鐘	マハコナトーテム	–	–	–	–
バーキット・ポイント	アマンドラ金貨	ソーダビン	ゴム長靴	古陶磁器	ポトラビーズ	マハロの神様
	古鉱石	オパール	トパーズ	真珠	黄金の総入歯	銀食器
バイド諸島	金鎖	金塊	プラチナ塊	アマンドラ金貨	フェイロン	サラマンダー
	古鉱石	海原石	アルマイト鉱石	火黒石	水中電信機	オパール
	ルビー	サファイア	トパーズ	真珠	ダイヤモンド	不思議な香木
マンタバレー	金塊	アマントラ金貨	古銭	ゴム長靴	いかり	幸運の蹄鉄
	古陶磁器	天秤	お茶	海胡椒	–	–
ケルプ・ポイント	ソーダビン	ゴム長靴	石膏版	古いアイロン	幸運の蹄鉄	ポトラビーズ
	ポトラの首飾り	マハロ土器	マハロの神様	サファイア	日時計	お茶
	海胡椒	ラナイのオカリナ	–	–	–	–
聖フランクリン号	金鎖	金塊	古銭	アマンドラ金貨	ブルーラグーン	古鉱石
	いかり	船のコング	操舵輪	ドアノブ	幸運の蹄鉄	古陶磁器
	ポトラの首飾り	パットンシリーズ	ルーペ	ランタン	砂時計	懐中時計
	望遠鏡	地球儀	水中電信機	オパール	トパーズ	ルビー
	サファイア	真珠	ダイヤモンド	お茶	海胡椒	古伊万里
	石仮面	古代の印章	古い航海日誌	王家の指輪	料理長のフライパン	–
海底洞穴	アマンドラ金貨	ゴム長靴	古鉱石	海原石	ルビー	サファイア
	海胡椒	フカヒレ	よくわからない種	大聖堂のタイル	–	–
霧の海	金貨	金鎖	金塊	ブルーラグーン	いかり	船のゴング
	ワイヤーロープ	幸運の蹄鉄	ルーペ	ランタン	砂時計	指ぬき
	ルビー	サファイア	真珠	ダイヤモンド	古代のガラス器	古い香水瓶
シーズアイ	アマンドラ金貨	古鉱石	海原石	ポトラビーズ	ルーペ	指ぬき
	真珠	白いイルカ像	イルカ像(ニセモノ)	–	–	–
第2のシーズアイ	古銭	古鉱石	海原石	古陶磁器	–	–
第3のシーズアイ	古鉱石	海原石	アルマイト鉱石	火黒石	–	–
大海戦古戦場	金鎖	金塊	プラチナ塊	古銭	ソーダビン	いかり
	船のゴング	操舵輪	ワイヤーロープ	水中電信機	星形エンジン	ドアノブ
	空き家のドアノブ	古陶磁器	ルーペ	ランタン	砂時計	懐中時計
	望遠鏡	トパーズ	ダイヤモンド	古い香水瓶	マハロの星見板	中世の名画
	ホクサイの版木	瑠璃の酒瓶	王家の燭台	帝国書簡	ボトルレター	世紀末ワイン
エスパン島	アマンドラ金貨	ルビー	サファイア	古代の印章	不思議な水晶玉	虹の風
	純愛のチョーカー	–	–	–	–	–
永久の島	金塊	ソーダビン	ヤカン	ゴム長靴	いかり	古陶磁器
	ポトラビーズ	ポトラの首飾り	マハロ土器	マハロの神様	トパーズ	真珠
	強運のサイコロ	クルクスの女神	–	–	–	–
永久の島（出口変化後 1）	アマンドラ金貨	古鉱石	ソーダビン	ゴム長靴	いかり	古陶磁器
	ポトラビーズ	ポトラの首飾り	マハロ土器	マハロの神様	真珠	古代マハロの石版
永久の島（出口変化後②）	古鉱石	海原石	ゴム長靴	いかり	古陶磁器	ポトラビーズ
	ポトラの首飾り	マハロの神様	真珠	ダイヤモンド	不思議な水晶玉	シーラ似銅像
	ホクサイの版木	皇龍碗	古代マハロの石版	–	–	–
永久の島（出口変化後 3）	金塊	古鉱石	海原石	古陶磁器	マハロ土器	マハロの神様
	ソーダビン	ゴム長靴	操舵輪	ポトラビーズ	ポトラの首飾り	古い豆ひき
	沈黙の都市	アラジンランプ	古代マハロの石版	–	–	–
永久の島（出口変化後 4）	金鎖	古鉱石	古陶磁器	マハロ土器	マハロの神様	ソーダビン
	ゴム長靴	ポトラビーズ	ポトラの首飾り	真珠	万華鏡	瑠璃の酒瓶
	幻のテディベア	古代マハロの石版	–	–	–	–
シャコ貝の森	アマンドラ金貨	古鉱石	ソーダビン	ゴム長靴	いかり	古陶磁器
	ポトラビーズ	ポトラの首飾り	マハロ土器	ルビー	真珠	ダイヤモンド

表の見方　七つ道具改造リストは、左から七つ道具の「名称」、「改造後のレベル」、「改造後の追加機能名」、「改造に必要なアイテム」、「改造の条件となるワタルの称号」、「改造後の効果」の順になっています。サルベージポイント別入手アイテムリストは、各サルベージポイント名と、そこで入手できるアイテム名を表しています。

まんが／大阪府　鯖田ユキさん

PS2 劇空間プロ野球

●発売日／2000年9月7日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC2(132KB)、2人プレイ可

セ・パ全12球団の野手&投手データを掲載!!

これまでにない超リアルな映像が話題を呼び、大ヒットとなった『劇空間プロ野球』。今回の攻略では、気になる全12球団の選手データを2ページに凝縮してお届けするぞ。野手の長打力や走力、投手の球威やコントロールといった、ゲーム中には表示されない貴重なデータをバッチリ紹介しているので、存分に活用してほしい。また、プレイに役立つテクニックも紹介しているので、手強いCOM相手に苦戦している人も、これさえ読めば勝率アップ間違いなしだ!

能力データの見方

【投手データ】威…球の球威(これが高いほど凡打になりやすい)。コ…コントロール。回…1イニングごとのスタミナ回復量。決め球…その投手の一番打たれにくい球。ストはストレート、カーはカーブ、シュはシュート、スラはスライダー、フォはフォーク、チェはチェンジアップ、シンはシンカー、スクはスクリュー。球種のあとの数字は、その球のキレ。【野手データ】守備…得意するポジションと能力値。外は外野、内は内野、捕は捕手、フはファースト。長…2塁打以上を打つ確率。バ…バント成功率。走…走力。肩…肩の強さ。

テクニック 打者編

打者の場合、早いカウントから打っていくのはダメ。相手投手にできるだけ球を投げさせ、スタミナを消費させるようにしよう。スタミナが切れればボールのキレがなくなり、打ち崩すのもラクになるぞ。また、ヒット狙いならセンター返しが基本。強打者に打順が回ったら、引っ張って長打を狙うといいだろう。また、対人戦ではバントが意外に成功しやすい。忘れたころに狙ってみよう。

▶投げた瞬間、球筋が上向きの球を狙おう。低めはゴロになりやすいので手を出さないように。

テクニック 投手編

COM戦の場合、とにかく配球が単調にならないよう注意したい。いくらキレのある変化球を多投しても、同じコースばかり投げていると、簡単に打たれてしまうのだ。とくに、2球続けて同じコースへ投げるのは絶対に避けよう。また、✚キーニュートラルのストレートは打たれやすいので、使わないこと。ただし、チェンジアップはスタミナ消費が少ないわりに、キレがあるので使いやすいぞ。

▶COM戦ではオプションで「球種表示」をONに。球種の選択ミスを減らすことができるぞ。

中日ドラゴンズ

中日は投手陣が充実している。先発の野口や山本から中継ぎに岩瀬、ストッパーの宣につなげる投手リレーで勝利をつかめ!

投手

名前	威	コ	回	決め球
野口茂樹	7	9	9	スラ(8)
山本昌	6	10	8	スク(10)
川上憲伸	8	6	8	スラ(7)
武田一浩	6	8	7	チェ(8)
サムソンリー	7	5	6	チェ(6)
鶴田泰	7	5	5	スト(5)
門倉健	8	6	7	フォ(6)
落合英二	7	5	4	フォ(8)
岩瀬仁紀	7	6	4	スラ(7)
前田幸長	6	6	4	シュ(5)
正津英志	6	5	4	シン(6)
中山裕章	7	4	3	スラ(6)
宣銅烈	10	9	2	スラ(10)

野手

名前	守備		長	バ	走	肩
関川浩一	外	8	5	7	9	8
李鍾範	外	6	6	8	9	9
福留孝介	内	3	7	8	7	5
ゴメス	内	7	10	4	4	8
立浪和義	内	9	6	5	6	5
山崎武司	フ	8	8	2	1	4
井上一樹	外	6	6	3	7	7
中村武志	捕	9	4	6	2	9
愛甲猛	内	4	3	8	1	5
音重鎮	外	5	3	6	4	6
種田仁	内	6	5	7	4	5
渡辺博幸	内	7	7	4	4	5
鈴木郁洋	捕	6	3	3	5	6
神野純一	内	6	7	5	6	5
久慈照嘉	内	9	3	6	8	5

読売ジャイアンツ

破壊力のある打線がウリの巨人。ただ、中継ぎと抑えの投手の選手層が薄いので、早めの大量点で投手をバックアップしよう。

投手

名前	威	コ	回	決め球
入来祐作	8	7	6	チェ(6)
上原浩治	8	9	9	スラ(9)
ガルベス	8	5	10	シュ(10)
桑田真澄	8	8	8	フォ(8)
斎藤雅樹	7	9	7	スラ(8)
西山一宇	9	6	6	カー(6)
三沢興一	7	7	6	スト(5)
南真一郎	8	6	3	カー(6)
河野博文	6	8	3	スラ(5)
柏田貴史	6	6	2	カー(6)
岡島秀樹	7	6	6	スラ(6)
木村龍治	6	8	3	スト(7)
槙原寛己	7	7	4	フォ(8)

野手

名前	守備		長	バ	走	肩
仁志敏久	内	8	6	8	9	6
元木大介	内	6	4	7	4	6
松井秀喜	外	9	10	7	8	9
マルティネス	外	5	10	2	1	5
高橋由伸	外	5	10	9	8	10
清原和博	フ	6	8	2	2	4
二岡智宏	内	9	6	8	8	5
村田真一	捕	7	5	7	2	6
石井浩郎	内	3	8	6	2	4
清水隆行	外	3	6	7	8	7
後藤孝志	内	7	5	6	5	7
川相昌弘	内	10	2	10	5	7
杉山直輝	捕	7	3	6	3	6
永池恭男	内	9	2	3	8	7
広沢克実	外	4	7	2	2	4

横浜ベイスターズ

チーム打率は全球団中1位。センター返しで確実に打線をつなげ、大量点を稼ごう。投手陣では、抑えの佐々木が心強い。

投手

名前	威	コ	回	決め球
斎藤隆	8	8	8	スラ(8)
川村丈夫	7	7	8	チェ(7)
三浦大輔	8	6	7	スラ(8)
福盛和男	7	7	8	シュ(7)
戸叶尚	7	6	9	チェ(7)
野村弘樹	7	7	5	スラ(6)
阿波野秀幸	6	7	4	スラ(6)
矢野英司	9	6	5	スラ(4)
森中聖雄	7	5	5	カー(4)
横山道哉	8	5	6	フォ(7)
島田直也	6	7	3	スラ(7)
五十嵐英樹	6	9	3	スラ(8)
佐々木主浩	9	8	3	フォ(9)

野手

名前	守備		長	バ	走	肩
石井琢朗	内	9	5	8	10	8
波留敏夫	外	8	6	9	9	9
鈴木尚典	外	6	7	8	7	4
ローズ	内	7	10	6	5	7
駒田徳広	フ	7	5	7	2	4
佐伯貴弘	外	6	6	7	4	6
谷繁元信	捕	8	6	8	4	10
進藤達哉	内	10	7	6	5	7
ポゾ	内	5	6	4	3	7
荒井幸雄	外	4	6	6	1	4
井上純	外	5	7	6	6	4
中根仁	外	7	7	5	6	6
畠山準	外	5	3	5	4	7
秋元宏作	捕	5	2	4	2	6
万永貴司	内	5	2	3	7	5

ヤクルトスワローズ

'99年の本塁打王ペタジーニが期待大!ただ、前後の打者がやや迫力不足なので、スミスと古田の打順を入れ替えるのもいい。

投手

名前	威	コ	回	決め球
川崎憲次郎	8	8	8	シュ(9)
石井一久	10	4	9	スラ(8)
ハッカミー	7	8	6	チェ(7)
高木晃次	7	8	7	スク(7)
伊藤智仁	8	7	7	スラ(9)
田畑一也	7	7	8	カー(8)
山本樹	7	8	3	スト(6)
五十嵐亮太	9	8	4	スト(7)
廣田浩章	7	7	3	シュ(7)
山部太	7	5	7	スト(6)
石井弘寿	7	8	4	スラ(5)
宮出隆自	6	8	4	フォ(7)
高津臣吾	7	9	3	シン(10)

野手

名前	守備		長	バ	走	肩
真中満	外	8	6	7	9	8
宮本慎也	内	10	3	10	7	7
佐藤真一	外	5	8	7	7	7
ペタジーニ	フ	3	10	6	4	4
古田敦也	捕	9	6	9	3	10
スミス	外	4	9	6	3	5
岩村明憲	内	5	7	6	6	6
馬場敏史	内	7	3	8	7	4
池山隆寛	内	7	6	7	7	7
城石憲之	内	7	3	4	5	5
青柳進	捕	4	6	5	4	5
稲葉篤紀	外	7	7	2	6	7
高橋智	外	5	8	2	2	5
飯田哲也	外	10	3	3	10	9
土橋勝征	内	9	4	7	8	8

※すべての表内の数値は1~10の全10段階で、数値が大きいほど球のキレや能力がよいことを表します。
※ゲーム中の選手データは、すべて1999年のものです。

まんが/兵庫県 ラズベリーさん

©2000 スクウェア ©NTV (社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球場公認 データ協力:IBM BIS

広島東洋カープ

先発陣のスタミナ回復力が高いので、長めに登板させられる。中継ぎ陣はワンポイントとして起用するのがいいだろう。

投手

名前	威	コ	回	決め球
佐々岡真司	8	9	10	カー(9)
黒田博樹	9	7	10	スト(9)
紀藤真琴	7	8	6	スラ(7)
ミンチー	6	7	9	チェ(8)
横山竜士	9	6	9	カー(8)
山内泰幸	6	6	8	スト(5)
小林敦司	6	9	4	カー(5)
玉木重雄	7	6	6	スラ(5)
小山田保裕	8	7	5	スト(6)
高橋建	8	7	4	カー(6)
遠藤竜志	8	7	6	スト(7)
小林幹英	8	8	4	スト(8)
澤崎俊和	7	9	3	スラ(7)

野手

名前	守備		長	パ	走	肩
緒方孝市	外	10	8	7	10	10
東出輝裕	内	8	2	9	8	6
前田智徳	外	7	6	7	3	7
江藤智	内	7	9	6	3	8
金本知憲	外	5	9	6	7	5
浅井樹	フ	5	5	5	4	5
ディアス	内	7	5	5	4	7
西山秀二	捕	5	4	6	4	7
野村謙二郎	内	5	5	8	8	5
町田康嗣郎	外	4	7	4	3	4
木村拓也	外	4	4	8	8	4
瀬戸輝信	捕	4	3	6	2	7
新井貴浩	内	7	7	5	6	6
嶋重宣	内	7	7	5	6	5
森笠繁	外	4	4	5	5	7

阪神タイガース

パワー不足の打線は、大豊をスタメンに起用して対応。投手陣は、とにかくこまめな継投で抑えのミラーまでつなげよう。

投手

名前	威	コ	回	決め球
薮恵壹	7	7	10	スト(9)
川尻哲郎	6	9	8	シン(7)
吉田豊彦	6	8	7	フォ(7)
中込伸	6	8	6	チェ(7)
湯舟敏郎	6	9	6	カー(6)
福原忍	7	8	5	スト(6)
遠山奨志	7	8	4	カー(5)
杉山賢人	6	6	5	カー(5)
船木聖士	7	6	4	スラ(7)
田村勤	6	5	4	カー(7)
山崎一玄	6	8	5	スラ(5)
伊藤敦規	6	7	3	スラ(7)
ミラー	10	8	3	スト(8)

野手

名前	守備		長	パ	走	肩
坪井智哉	外	6	4	6	8	7
和田豊	内	7	4	7	5	4
新庄剛志	外	10	7	8	7	10
ジョンソン	フ	6	9	4	2	4
桧山進次郎	外	7	6	6	4	7
今岡誠	内	6	3	7	4	6
星野修	内	6	6	5	5	5
矢野輝弘	捕	7	3	6	3	8
濱中治	内	5	4	3	5	5
田中秀太	内	7	3	8	9	5
佐々木誠	外	5	7	6	3	5
八木裕	内	4	5	5	2	5
北川博敏	捕	7	3	6	2	7
塩谷和彦	内	5	4	6	4	5
大豊泰昭	フ	5	9	6	1	3

福岡ダイエーホークス

長打力はパッとしないが、平均的な能力は高い。一打逆転よりも、安打をコツコツつなげていく野球を目指そう。

投手

名前	威	コ	回	決め球
工藤公康	7	9	8	カー(10)
若田部健一	7	7	8	スラ(7)
永井智浩	9	6	7	スト(8)
星野順治	7	7	7	カー(6)
佐久本昌広	7	7	7	スラ(7)
西村龍次	7	5	6	シュ(7)
吉田修司	7	6	3	スト(6)
篠原貴行	7	8	4	スト(6)
ヒデカズ	7	7	3	スラ(7)
藤井将雄	7	6	3	フォ(5)
山田勉	8	7	2	フォ(7)
水田章雄	9	5	3	スト(6)
ペトラザ	7	8	3	カー(7)

野手

名前	守備		長	パ	走	肩
秋山幸二	外	9	6	8	9	8
村松有人	外	7	3	10	10	4
吉永幸一郎	内	3	7	6	1	4
小久保裕紀	内	6	8	8	5	5
城島健司	捕	7	7	9	5	8
ニエベス	外	6	8	3	3	6
松中信彦	フ	5	8	8	5	4
井口忠仁	内	9	7	6	8	8
柳田聖人	内	6	3	10	4	5
柴原洋	外	5	4	9	10	8
大道典良	外	4	6	5	4	5
林孝哉	内	4	5	7	5	4
内之倉隆志	捕	5	3	7	1	4
浜名千広	内	9	3	9	10	8
大越基	外	4	4	6	6	4

西武ライオンズ

松坂をはじめ、投手陣の充実ぶりはさすが。打線が力不足なので、1～3番までの俊足トリオを中心に機動力野球で勝負だ。

投手

名前	威	コ	回	決め球
松坂大輔	10	7	9	スト(9)
西口文也	8	8	9	スラ(8)
石井貴	9	7	8	スラ(7)
豊田清	7	7	7	スト(6)
潮崎哲也	7	8	6	シン(10)
竹下潤	6	6	4	カー(6)
森慎二	9	5	5	フォ(8)
木村恵二	7	7	3	カー(7)
デニー友利	8	6	4	スト(6)
星野智樹	7	6	3	スラ(7)
土肥義弘	7	5	4	チェ(6)
橋本武広	6	6	4	スラ(6)
西崎幸広	7	8	3	スラ(8)

野手

名前	守備		長	パ	走	肩
大友進	外	8	4	10	10	8
小関竜也	外	7	3	10	9	7
松井稼頭央	内	10	6	9	10	9
鈴木健	内	4	7	8	1	5
高木大成	フ	7	5	7	7	6
ポール	外	7	8	5	4	6
垣内哲也	外	4	7	3	6	4
伊東勤	捕	7	4	7	3	7
高木浩之	内	7	5	6	7	7
中嶋聡	捕	5	2	6	4	10
平塚克洋	外	5	4	7	2	5
大塚光二	外	6	3	7	6	5
原井和也	内	5	3	7	6	6
ジンター	内	5	7	4	2	7
田辺徳雄	内	5	4	6	4	4

オリックスブルーウェーブ

オリックスはやはりイチロー中心。彼には4番で活躍してもらおう。パッとしない投手陣は、こまめな継投策で乗り切ろう。

投手

名前	威	コ	回	決め球
星野伸之	5	8	8	カー(10)
川越英隆	7	7	9	スト(8)
金田政彦	7	6	7	スラ(8)
加藤伸一	6	6	6	スラ(5)
杉本友	8	6	8	スト(7)
マーク	6	7	5	シュ(6)
鈴木平	6	7	4	スラ(7)
小林宏	8	6	8	スト(8)
徳元敏	7	7	4	スラ(6)
ウィン	7	5	7	スラ(7)
高橋功一	7	5	5	カー(5)
平井正史	8	7	4	フォ(7)
小倉恒	6	8	3	スラ(7)

野手

名前	守備		長	パ	走	肩
田口壮	内	9	4	7	8	8
大島公一	内	8	3	10	7	7
イチロー	外	10	9	10	10	10
ニール	フ	4	9	5	1	5
プリアム	外	5	7	6	4	5
藤井康雄	外	4	7	6	2	5
谷佳知	外	8	5	7	10	7
小川博文	内	8	5	6	3	6
日高剛	捕	5	4	8	2	8
松元秀一郎	外	5	3	7	7	7
嘉勢敏弘	外	5	2	6	6	7
五十嵐章人	内	7	4	6	4	7
塩崎真	内	5	3	8	8	5
三輪隆	捕	4	4	7	2	8
佐竹学	内	4	4	6	4	5

千葉ロッテマリーンズ

先発の黒木、小宮山から中継ぎの小林、抑えのウォーレンとつなぐのが必勝リレー。攻撃は、初芝とボーリックに期待がかかる。

投手

名前	威	コ	回	決め球
黒木知宏	8	7	10	スト(9)
小宮山悟	7	10	9	シュ(9)
武藤潤一郎	7	6	7	スラ(8)
後藤利幸	8	7	7	スト(9)
薮田安彦	7	7	7	スト(6)
小林雅英	9	5	4	スラ(7)
藤田宗一	7	6	4	スラ(7)
河本育之	8	7	3	スト(7)
磯恒之	7	6	3	スラ(5)
小野晋吾	7	4	6	シュ(5)
近藤芳久	6	7	3	スラ(5)
吉田篤史	6	7	3	スト(6)
ウォーレン	7	8	3	スラ(8)

野手

名前	守備		長	パ	走	肩
諸積兼司	外	6	4	7	8	5
小坂誠	内	10	4	10	10	7
平井光親	外	7	6	8	5	7
初芝清	フ	4	9	8	2	5
ボーリック	内	3	10	7	2	4
堀幸一	内	7	6	8	7	5
大村巌	外	4	8	6	4	5
清水将海	捕	5	4	5	2	8
酒井忠晴	内	8	4	7	5	5
佐藤幸彦	外	2	8	6	2	4
吉鶴憲治	捕	7	6	6	2	5
大塚明	外	4	4	6	6	5
福浦和也	内	2	5	6	7	3
サブロー	外	4	4	6	9	5
ブレイディー	外	5	7	2	7	4

日本ハムファイターズ

打線の充実ぶりはさすが。投手陣も柱はいないが粒はそろっているので、こまめな継投から抑えの下柳につなげて勝利せよ！

投手

名前	威	コ	回	決め球
岩本ツトム	7	8	9	スト(8)
芝草宇宙	7	7	8	スト(7)
建山義紀	7	6	7	シン(9)
関根裕之	8	7	8	スト(6)
金村暁	7	8	7	スト(6)
山原和敏	7	7	5	スト(7)
生駒雅紀	7	8	7	スト(6)
ウィッテム	7	6	7	シン(6)
今関勝	7	7	5	スト(7)
立石尚行	8	5	4	スト(8)
黒木純司	9	5	3	スト(7)
オレラーノ	6	4	4	スト(6)
下柳剛	7	7	2	スラ(8)

野手

名前	守備		長	パ	走	肩
石本努	外	8	3	8	8	6
小笠原道大	フ	5	8	8	5	5
片岡篤史	内	6	7	8	2	7
オバンドー	外	5	9	8	2	5
田中幸雄	内	7	7	7	4	7
フランクリン	外	5	9	6	3	5
井出竜也	外	7	7	6	7	7
野口寿浩	捕	7	5	6	4	8
金子誠	内	9	4	7	8	7
田口昌徳	捕	7	4	5	4	5
西浦克拓	外	6	4	8	7	7
根本隆輝	内	4	5	7	5	4
上田佳範	外	6	6	3	6	9
本西厚博	外	9	3	7	6	8
奈良原浩	内	8	3	7	8	4

大阪近鉄バファローズ

1番、2番の俊足コンビを中村、ローズ、クラークのクリーンナップで帰すのが得点パターン。これで投手陣の弱さを補おう。

投手

名前	威	コ	回	決め球
岡本晃	7	8	8	スト(8)
小池秀郎	7	8	9	シュ(7)
真木将樹	7	7	6	スト(8)
ユウキ	7	5	7	スラ(8)
マットソン	6	5	5	ナッ(10)
高村祐	9	4	7	スラ(7)
香田勲男	6	7	3	カー(6)
佐野重樹	7	5	3	スト(7)
レフトウィッチ	6	5	5	フォ(6)
石毛博史	7	4	4	スラ(7)
品田操士	6	7	4	シュ(5)
赤堀元之	7	6	4	スラ(8)
大塚晶文	8	9	3	スラ(8)

野手

名前	守備		長	パ	走	肩
大村直之	外	9	3	8	9	9
武藤孝司	内	8	3	9	9	7
中村紀洋	内	6	9	8	3	7
クラーク	内	4	9	7	4	5
ローズ	外	5	10	6	7	7
磯部公一	外	5	5	7	6	5
吉岡雄二	フ	4	7	6	6	4
的山哲也	捕	4	6	6	6	9
高須洋介	内	4	4	8	8	4
大久保秀昭	捕	4	6	8	2	6
古久保健二	捕	5	6	8	4	5
川口憲史	外	7	7	7	4	6
鈴木貴久	外	5	6	6	3	5
吉田剛	内	6	3	7	7	5
水口栄二	内	8	6	3	8	5

まんが／栃木県　ぐなぐなさん

PS

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士

●発売日／2000年9月21日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

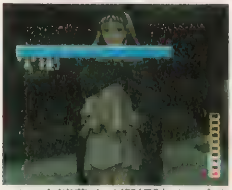
©2000 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

隠し要素をすべて押さえてこそパーフェクトクリア！

オリジナルキャラのナッシュ・ラトキエを中心に、本編『幻想Ⅱ』の側面の物語が繰り広げられる本作。『Ⅱ』で展開していた戦いの裏で起こっていた数々のエピソードを楽しめるうえに、『Ⅱ』のキャラが多数登場するという、ファンにはたまらない要素が盛り込まれているが、条件をうまくそろえないと、出会えないキャラも多い。一度クリアしただけでは全キャラに会うことができないだけに、出現条件はきっちり押さえておこう。

裏シナリオに入る条件

裏シナリオに入るには、LP＝ラッキーポイントをためることが必要。シナリオを進める途中で、特定の選択肢を選ばないとLPが増えないことも多々あるので、右の表を参考にして、きっちりとためよう。裏シナリオを出現させるには、3章序盤に出現する選択肢で「思い切って飛び移る」を選ぶこと。この選択肢には10ポイントのLPが必要。ここまでにためられるLPもまた、最大で10ポイントと本当にギリギリ。ゲーム開始直後から、正しい選択肢を選ぶことが重要だぞ。



▲LPを消費する選択肢は、裏シナリオのためにガマン！

▼ここで「思い切って～」を選び、思い切って10ポイント消費!!

LPをためるためのルート

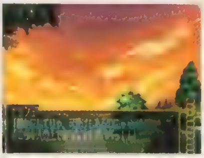
第1話	シエラに血を吸われそうになって「～やめろ!!」	＋LP1
第1話	シエラを背負っていて「～人の上で寝るな!!」	＋LP1
第1話	シエラと部屋で過ごしていて「いいトシしてなにが“乙女”だ」	＋LP1
第1話	メイドのアヤナに向かって「きみの部屋のカギと一緒に……」	＋LP1
第1話	部屋に侵入してきたゾンビに「バスタブを～」→「～妖怪オババ」	＋LP1
第1話	ゾンビたちを倒すために「札を使う」	＋LP1
第1話	リインとの対決で「正義のためだ!!!!」	＋LP1
第1話	終了時に	＋LP1
第2話	テンプルトンに名を名乗るとき「ナッシュだ」	＋LP1
第2話	ミューズ市内を探索するとき「裏通り」→「気にしないで食べる」	±LP1
第2話	終了時に	＋LP1

この間LPの消費は禁止

隠しグラフィックを見るための条件

普通にシナリオを進めるだけでは見られない、隠しグラフィックがあるのは知っているかな？　以前プレイしたときとは違う選択肢を選ぶというのが見るための条件だが、そのほかにも、表面的には現れない隠しパラメータによって出現するものもある。関係する隠しパラメータは「秘密」「人気」の2つ。これらをある一定以上の数にして、正規ルートを通ったうえでクリア（最後にスタッフロールを見られるルート）すると、隠しグラフィックが出現するのだ。特に難しい「人気」が必要なNo.135の見方は、下の表を参考にしてほしい。

▲秘密か多そうなクライブに会うにも「秘密」が必要。



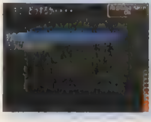
▼人を怒らせない選択肢を選ぶのが「人気」アップの秘訣。

隠しグラフィック一覧

No.	条件（すべて正規ルートクリア時のみ）
No.133	3話裏シナリオ通過クリア
No.134	秘密度6以上でクリア
No.135	人気度8以上でクリア
No.136	LPの残りが8以上ある状態でクリア
No.137	仲間7人以上クリア
No.138	正規ルートでクリア

正規ルートクリアのために必要な条件

①人助けをしよう



4話序盤で「逃げ出す」→「それはできない」を選ぶと、ゲームオーバー。人助けはすべし。

②「Ⅱ」キャラと会おう

4話後半で、ジュド、ゲオルグ・プライム、スタリオン、カーンのいずれかに必ず会う。会い方は右ページ参照。

隠しグラフィックNo.135を見るための攻略チャート

	選択肢
第1話	シエラをおぶっているときに「血は吸わないって～」
第1話	シエラをおぶっているときに「静かにしてりゃ～」
第1話	館内、シエラと部屋にいるとき「そいつはアテになりそうだ」
第1話	メイドのアヤナに向かって「たのむよ」
第1話	ゾンビへの対処1回目はどれでも可
第1話	ゾンビへの対処2回目「“札”を使う」
第1話	執事への対処はどれでも可
第1話	リインとの対決時「装備を確認」
第1話	リインとの対決時「シエラを返してもらう」
第2話	テンプルトンに名を名乗るとき「ナッシュだ」
第2話	ミューズ市内探索時に「このまま表通り」
第2話	アンネリーと遭遇「ハルモニア出身？」
第2話	ナナミの料理を食べるときの選択肢はどれを選んでも可
第2話	関所前で「言いくるめる」
第2話	ハイランド軍のテント内で「じっとしている」
第2話	ジョウイとの会話で「そういう言い方～」
第3話	クルガンたちから逃げるとき「迂回して谷沿いに進む」
第3話	エルザとの戦いで「閃光筒を～」
第3話	エルザとの戦いで「降参したふりをして」
第3話	エルザとの会話で「なんでもない」
第4話	人混みをかきわけて「あきらめてもどる」
第4話	テレーズに会い、ミューズ攻防に「力を貸す」
第4話	天蓋の札を使うとき「誰か…」
第4話	テレーズが襲われたときに「テレーズがやられたら・・・」
第4話	ハイランド軍へ攻め込むときに「新手か！！！！」
第4話	宿屋で、ユリとの会話時に「そうだな…」
第4話	囚われの身となるテレーズに対して「行っちゃダメだ！」

まんが／宮城県　夜汐さん

Episode 1

「II」のキャラクターに会うための完全チャート

▲分岐手前でのセーブはお約束。何度もプレイし直そう。

シナリオを普通に進めていれば会えるキャラのほかに、特定の選択肢を選ばないと出現しないキャラたちがいる。ここでは各話ごとに『II』キャラの出現条件を一挙に紹介。隠しパラメータの「人気」や「秘密」などが関わっているキャラもいるので、注意しよう。また、裏シナリオにも、少ないながらも分岐がある。選び方しだいで出会えるキャラが変わってくるため、チャートを参考にしてほしい。なお、第4章で紹介している4名のうち、誰か1人にでも会っておかないと正規ルートでのクリアができないので、こちらも要注意。

Episode 2 「理由」キャラ

テンプルトンに名を名乗るときに
「子供には教えない」要LP2

ミューズ市内探索時に
「表通り」要LP3 → 人気
「裏通り」要LP1 → 秘密

人気 3未満

人気 3以上

「スカートの～」

秘密 2以上

2未満

■人気を上げるには
第1話で「血は吸わないって～」「静かにして～」などの選択肢を選ぶこと。

■秘密を上げるには
第1話で「背中の剣～」「その余裕が気にいらない！」を選ぼう。

関所前で
「夜まで待つ」要LP2

ハイランド軍駐屯地で
「テント内を調べつつ」要LP5

その他のキャラ ビクトール・フリック・「II」主人公・ジョウイ・ナナミ・ピリカ・テンプルトン・ルカ・レオナ・ジル・ラウド・アニタ（会話なし）

Episode 3

裏シナリオで
「右の道へ」 / 「左の道へ」

「右の道へ」 / 「左の道へ」

その他のキャラ エルザ・クルガン・シード・ケリィ・クライブ・ホイ・ワカバ・エイダ・ボブ・アタリー・ヒックス・テンガアール・ガスパー

Episode 4 「戦いの終わりと始まり」登場キャラ

人混みをかきわけて
「とにかく前へ」要LP1

テレーズを守るときに
「頼む!!当たるな!!!」要LP2

天蓋の札を使うとき
「誰か…」要LP2

敵に包囲されたときに
「誰だ!!」要LP3

その他のキャラ テレーズ・ラウド・ジョウイ・シン・ニナ・エミリア・ジュド・ダーン・コーネル

CHECK II のメモリーカードを読み込むと

「II」をクリアしたデータを読み込ませると、「外伝」でも、「II」主人公の名前が、プレイヤーがつけた名前で登場してくれるのだ。

◀クリアデータじゃないとダメだぞ

まんが／千葉県 むさりゅてさん

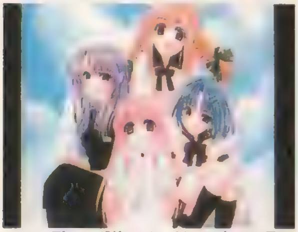
PS 夢のつばさ

●発売日／2000年9月28日 ●価格／¥6,800
●メーカー／キッド
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)

©KID 2000

ストーリー終盤までの完全攻略チャートを公開!!

それぞれのキャラには好感度が設定されていて、選択肢によって変化する。この好感度を一定値以上に上げることがグッドエンディングを迎えるための条件の1つ。もう1つの条件は、特定の選択肢を選んでいること。そこで、今回は、ゲーム終盤までのキャラ別攻略チャートを公開するぞ。これを参考にすればエンディングまで一直線だ！



▲エンディング後には、ゲーム中では見られない特別なCGがアルバムに追加される。

注意POINT トゥルーエンディングの条件とは？

各キャラに用意されたエンディングは、グッドエンディングとバッドエンディングの2種類。だが、しずくのみトゥルーエンディングが存在する。このエンディングの条件は、特定の選択肢を選んでいること。下にあるしずくの攻略チャートどおりに選択肢を選べば、条件を満たすことができるぞ。

◀とにかく選択肢を間違えないように心がけよう。

注意POINT 桜花と志菜乃の攻略は2周目から！

桜花と志菜乃のエンディングを迎えるためには、しずくか勇希のエンディングを見ていることが前提条件。これを満たしていないと、桜花と志菜乃のエンディングの条件であるイベントや選択肢が発生しないのだ。桜花と志菜乃のエンディングを見たいならば、まずはしずくか勇希を攻略しよう。

◀条件を満たさないとエンディングを見られない。

瑞雲しずく ストーリー序盤の選択肢に注意!!

しずくの場合、バッドエンディングが確定する選択肢が3つも存在する。その選択肢は、チャート20、21、27と、ストーリー序盤に集中して出現するのだ。下のチャートに挙げた選択肢を選ばないと、それだけでバッドエンディングが確定するので、絶対に間違えないこと。ちなみに、チャートどおりにゲームを進めれば、グッドエンディング＆トゥルーエンディングの両方の条件を満たすことができる。そのなかでもチャート42の選択肢は、44、45の選択肢だけでなく、トゥルーエンディングに関わる重要な選択肢（今回のチャート範囲外・物語終盤に出現）の出現条件にもなっているので注意。また、この重要な選択肢の選択次第で、グッドとトゥルーにエンディングが分岐するぞ。

しずく攻略チャート

NO.	日付	選択肢	好感度
1	7月2日	とりあえず、近くに寄ってみる	+1
2		とりあえず起こそう	+1
3		彼女を起こそう	+1
4		やっぱり勇希には見せられない	—
5		なんとしても、ごまかさなくては……	+1
6		勇希なら、なんとか	—
7		慌てて、後ろを向く	+1
8		しずくと呼び捨てで呼んでみる	+1
9		理由を尋ねる	+1
10	7月3日	ドアを開けてみる	+1
11		いや、昨日のことも気になる～	+1
12		冗談じゃない	+1
13		そうだなぁ	+1
14		ちゃんと話さなきゃ	+1
15	7月4日	声をかける	+1
16		まぁいいや、つきあってやるか	+1
17	7月5日	しずくに決まってるだろ	+2
18		しずくを探しに行く	+1
19		★まぁいいか、つきあってやろう	+1
20	7月6日	もらわない	—
21		他人は頼らない	—
22		しずくを誘わない	—
23		近くに行って声をかけてみる	+2
24	7月8日	うん、思いきって誘ってみよう	+1
25	7月9日	確かめてみる	+1
26	7月11日	いや、ダメってわけじゃ……	+1
27	7月15日	いや、用事があるんだ	—

NO.	日付	選択肢	好感度
28	7月15日	しずくを誘う	+2
29		商店街行きたくないか?	+2
30	7月16日	この前はごめん！	+1
31	7月19日	★悪い、オレも用事があるんだ	—
32		★悪いな	—
33	7月23日	★相手をする気分じゃない	—
34		★無視する	+1
35		★いや、やっぱり気になる。聞いてみよう	+1
36	7月24日	やっぱり気になる	+1
37	7月26日	しずくに聞いてみる	+1
38		そうだ、しずくも連れていこう	+1
39	7月27日	用事があると偽って～	+1
40	7月29日	オレも一緒に行っていいか?	+1
41	7月30日	よし、声だけでもかけてみよう	+2
42		しずくを誘ってみようかな	+2
43		オレは、しずくと行きたいと～	+1
44	7月31日	聞いてみる	+1
45	8月1日	別に、いけなくはないけど	+1
46	8月2日	★格納庫に寄る	—
47		★話す	+1
48		★しずくを追いかける	+2
49	8月3日	まいいか。やらせてあげよう	+1
50	8月4日	★そのまま帰る	—
51	8月7日	今、寝るのは危ないな	+1
52		行ってみる	+1
53	8月9日	しずくが心配だから家にいる	+1
54	8月10日	しずくを放っておけるわけがない	+2

※チャート中★が付いている選択肢は、ゲームの進め方次第では出現しない場合があります。

まんが／奈良県 刀賀輪廻さん

深山勇希

イヤリングのイベントは必ず見ておくように!

エンディングを見るための重要なポイントは2つ。それは、7月4日に商店街でイヤリングを買うイベントを見ていること。もう1つは、勇希の好感度がかなり高い状態であることだ。そのためには、1つも選択肢を間違えないように進めることが大切だぞ。

勇希攻略チャート

NO.	日付	選択肢	好感度
1	7月2日	よし、勇希に事情を話して〜	+2
2		勇希を呼ぶ	+1
3	7月3日	お願い、教えて	+1
4		…………	+1
5		……そう見える?	+1
6		……そうかな?	+1
7	7月4日	……いや、忙しい	—
8		しずくの案内をばっくれる	+1
9	7月5日	ここは、軽く謝っておく	+1
10		勇希かなぁ	+2
11		たまにはお礼を言う	+2
12		勇希に聞いてみる	+1
13		★まぁいいか、つきあってやろう	—
14	7月6日	もらわない	—
15		勇希を頼る	+2
16		わかった、送っていくよ	+2
17	7月9日	謝る	+2
18	7月10日	そういうわけじゃないけどさ……	+2
19	7月13日	背に腹は代えられない、謝る	+1
20		取り替えない	+2
21	7月14日	知りたい	+1
22	7月14日	ちょっとは……	+2
23	7月15日	勇希を誘うか	+2
24		しょうがない、手加減してやるか	+2
25		……そんなことないだろ	+2
26	7月17日	勇希に相談してみる	+2
27	7月19日	しょうがない、そうするか	+2
28		助け起こしに戻る	+2
29	7月23日	相手をする気分じゃない	—
30		つきあってやる	+2
31	7月25日	オレはULPの講習を断ったんだぞ!	+2
32	7月26日	いや、やめておこう	—
33		送ってほしいのかな?	+2
34	7月27日	客間は自分で〜or別のことを〜	+1
35		このまま2人で和もう	+2
36	7月30日	勇希を連れてってやるか	+2
37	7月31日	黙りこんでしまう	+2
38	8月8日	お別れが済むまで待ってる	+1
39	8月10日	いや、勇希を追いかけなくちゃ	+2
40		ひたすら謝り倒す	+2
41	8月11日	カレーライス	+1

白菊桜花

選択肢を1つ1つチェックしよう!

桜花の場合は、1つの選択肢が別の選択肢の出現条件になっているケースが多い。そのため、1つでも選択肢を間違えると、好感度アップのチャンスを見逃すことになるので、くれぐれも注意すること。また、チャート8と21の選択肢は、グッドエンディングを迎えるための必須条件となっているので見逃さないように。選択肢を1つ1つ確認することが大切だ。

桜花攻略チャート

NO.	日付	選択肢	好感度
1	7月6日	もらう	
2		お願いなら引き受けるか	+2
3		いや、全然そんなことないよ	+1
4		それはひどいなぁ	+1
5	7月12日	もちろん、連れていく	+2
6		オレのいとこだよ	+1
7	7月14日	うん、いいよ	+2
8	7月15日	うん、暇だよ	+2
9		知ってる	+1
10		うん、信じられない	+1
11		ちゃんと返事を書く	+2
12	7月16日	言いくるめるor泣き落とし	+1
13		そうそう、良く知ってるね	+2
14		よくそこまで覚えてるなぁ	+2
15	7月17日	……うん、わかった	+2
16		ちゃんと返事を書く	+2
17	7月21日	もーいーよ	+1
18	7月23日	頑張って考えてみる	+1
19		学校とか?	+2
20	7月29日	うん、それは知ってる	+2
21	7月30日	勇希を連れてってやるか	—
22	8月6日	……特別だよ	—

秋水志菜乃

毎日欠かさず喫茶店に行こう!

7月29日以降は、毎日欠かさず志菜乃の喫茶店に寄ること。喫茶店では、グッドエンディングの条件となる選択肢がいくつも発生するので、必ず立ち寄るほうの選択肢を選ぼう。また、チャート22で選択肢を間違えると、グッドエンディングを見られないぞ。

志菜乃攻略チャート

NO.	日付	選択肢	好感度
1	7月28日	オレのことを覚えていないか聞く	+2
2	7月29日	喫茶店に寄る	+1
3	7月30日	街に行ってみるか	—
4		オレのチケットをあげる	+2
5	8月1日	喫茶店に寄る	+1
6		一緒に勉強する	—
7	8月2日	志菜乃さんの喫茶店に寄る	+1
8		明日のことを話す	+1
9	8月3日	志菜乃さんのことが気になっている〜	+2
10	8月4日	志菜乃さんの喫茶店に寄っていく	+1
11	8月5日	志菜乃さんの喫茶店に寄っていく	+1
12		とにかく声をかけよう	+1
13		呼び止める	+1
14		思い切ってお昼ご飯に誘う	+1
15		明日どこかに行こうと誘う	+2
16	8月6日	……妹、かな	—
17	8月7日	午前中だけならいいか	+1
18		志菜乃さんの喫茶店に寄っていく	+1
19	8月8日	志菜乃さんの喫茶店に寄っていく	+1
20	8月9日	ULPクラブの講習に行く	—
21		志菜乃さんの喫茶店に寄っていく	+1
22	8月10日	しずくを放っておけるわけがない	—
23	8月11日	志菜乃さんの喫茶店に寄っていく	+1
24		どうしても志菜乃さんに会いたくて	+2
25		待っていると伝える	+2
26	8月12日	志菜乃さんの喫茶店に行こう	+1
27		……あるけど、我慢する	+1
28		志菜乃さん、オレのこと、気になるの?	+2
29		オレが守るよ	+2
30		オレには志菜乃さんしかいない	+1

まんが／大分県　春生まれさん

PS2

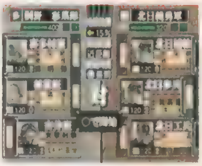
RING of RED（リング オブ レッド）

●発売日／2000年9月21日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC2（86KB）

(C) 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

激戦を制するための戦術指南&兵士データを紹介!

2つの地域に分割統治されている、架空の戦後の日本を舞台にした骨太なストーリーと、奥深い部隊編成が魅力の『RING of RED』（以下、『RED』）。とくに部隊編成は『RED』のかなめと言える部分で、やみくもに編成するだけでは、苦戦するどころか、あっという間に全滅してしまうほどだ。そこで、AFW（歩行型機動兵器）同士の相性や、それに随伴させる兵士の能力をふまえた戦術・編成の基本をはじめ、仲間になる全140班もの兵士データを紹介。今まで思い通りに部隊編成をできなかった人も、これらを参考にして、敵を蹴散らしていこう。長きにわたる戦いを生き抜くのだ！



◀地形防御は攻撃の受け手に働く。ダメージを減らすために、敵に攻撃を仕掛けさせよう

AFW別の戦い方

AFWには、それぞれ得意なタイプと苦手なタイプがあるが、兵士のスキルと戦術しだいで、いとも簡単に形勢が逆転してしまうのだ

甲脚砲　白虎　百虎 & 水狐

戦術壱●射撃→白兵戦で撃破

甲脚砲の場合、射撃メインの攻撃になる。しかし、白兵攻撃のほうが攻撃力が高く、命中率を上げるために時間をかける必要もない。敵のHPを100前後まで減らしたら、白兵戦を仕掛けよう。

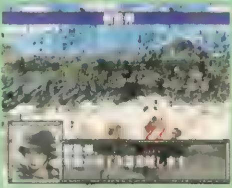
戦術弐●「即応射撃」を連発!

ヴァイツェッカー機が倒されると作戦失敗になるため、同機の攻撃参加は消極的になってしまう。しかし、必殺技を温存できるので、対ボス戦では「即応射撃」を連発し、一気に撃破しよう。

軽甲脚　九鬼 & 鶴

戦術壱●対兵士攻撃で敵地上兵士の無力化を

ほかのAFWに比べ、対兵士攻撃に優れた軽甲脚。敵兵士の攻撃から味方を守るためにも、敵兵士の全滅を狙っていこう。随伴させる兵士は、「榴散弾」系のスキルを持っている班を選ぶといいだろう。



戦術弐●白兵攻撃を誘い地雷の餌食に

「障害除去」を持っていない対甲脚と近距離で戦闘になった場合は、白兵距離まで接近される前に地雷系の兵士スキルを発動させておこう。すると、白兵戦を仕掛けようとして、勝手に自爆してくれるぞ。

多脚砲　リトル・ジョン & 桜舞

戦術壱●偵察兵で攻撃射程を伸ばす

攻撃力は高いが防御力の低い多脚砲。よって、味方後方からの遠距離攻撃がメインになる。最低でも1班は偵察兵を随伴させ、攻撃範囲を伸ばそう。味方の斜め前の敵にも攻撃できるようになるぞ。

戦術弐●「緊急充填」→「特殊弾」の連携

必ず命中することが強みの特殊弾系スキル。充填速度が遅い多脚砲でも「緊急充填」を併用すれば、ミスすることがある「即応射撃」よりも成果を上げることができる。弾数の多い班を搭乗させよう。

対甲脚　神風 & テンペスタ

戦術壱●戦闘開始直後の白兵攻撃で先制

軽甲脚と多脚砲が相手の場合は、戦闘開始直後に近づいて白兵戦を仕掛ける。一方的にダメージを与えて戦闘を終了できるぞ。距離があっても、「高速移動」を使えば先制することができる。

戦術弐●「電条網」で足破壊&足止め

脚が封じられると白兵攻撃ができなくなる。そこで、甲脚砲と対甲脚が相手の場合には、「鉄条網」などで足止めしてから白兵戦を挑もう。「電条網」なら、2回攻撃すれば脚を破壊することができる。

※この物語はフィクションであり、登場する人物・団体・事件等は実在するものとはいっさい関係ありません。

まんが／栃木県　有江いるさん

全味方兵士データ

ここでは、仲間になる全140班の兵士について、所持スキルを中心にしたデータをお届け。部隊編成をする際の参考にしよう

No.	班名	兵科	レベル	前衛スキル	後衛スキル	搭乗スキル	弾数	登場
001	畑中班		5	集中	—	—	—	ヴァイ
002	末永班		3	連携	—	—	—	リョウコ
003	望月班		4	—	—	榴散弾	2	ジョン
004	白武班		5	乱射	—	榴散弾	2	彩菜
005	如月班		6	—	障害除去	焼夷弾	2	一兵
006	鳴瀬班		3	—	—	発煙弾	2	初
007	北里班		4	投擲弾	—	照明弾	3	初
008	鍋島班		6	—	応急修理	焼夷弾	2	参
009	佐竹班		7	乱射	—	—	—	参
010	山田班		17	—	—	—	—	参
011	島崎班		7	集中	—	—	—	四
012	寺内班		8	—	士気高揚	焼夷弾	2	伍
013	今泉班		8	—	士気高揚	榴散弾	2	六
014	朝倉班		9	集中	—	榴散弾	2	七
015	妹尾班	歩兵	18	投擲弾	士気高揚	硬性徹甲弾	5	七B
016	中野班		9	連携	—	焼夷弾	2	八
017	春日部班		19	—	—	焼夷榴散弾	8	八B
018	大迫班		10	乱射	—	焼夷榴散弾	3	九
019	山神班		10	集中	—	焼夷弾	3	壱拾
020	大崎班		11	連携	—	榴散弾	3	壱拾壱
021	大隈班		12	乱射	障害除去	焼夷榴散弾	3	壱拾弐
022	船橋班		13	集中	—	焼夷弾	3	壱拾参
023	須藤班		20	白燐弾	—	—	—	壱拾参
024	折田班		14	連携	—	榴散弾	3	壱拾四
025	青柳班		15	連携	—	焼夷榴散弾	3	壱拾伍
026	阿佐古班		16	乱射	応急修理	焼夷弾	5	壱拾伍
027	高宮班		4	—	士気高揚	—	—	補充
028	逸見班		4	—	士気高揚	—	—	補充
029	鈴木班		5	—	士気高揚	—	—	補充
030	野瀬班		5	乱射	士気高揚	—	—	補充
031	宮本班		4	狙撃	—	—	—	鬼無里
032	蜂班		5	照明弾	ガス中和	—	—	純
033	美咲班		6	—	ガス中和	照明弾	2	一兵
034	真木班		7	照明弾	—	照明弾	2	エミリオ
035	堀班		8	狙撃	応急修理	—	—	四
036	河合班		9	照明弾	応急修理	—	—	伍
037	兵藤班		10	狙撃	ガス中和	—	—	六
038	伊達班		19	狙撃	—	照明弾	2	六B
039	伊藤班		11	白燐弾	—	発煙弾	2	七
040	茂呂班		20	狙撃	修理	—	—	七A
041	柊班	偵察兵	12	狙撃	ガス中和	発煙弾	2	八
042	八須賀班		13	照明弾	ガス中和	照明弾	4	九
043	鍋島班		14	狙撃	ガス中和	焼夷榴散弾	3	壱拾
044	鶴木班		15	狙撃	—	焼夷弾	3	壱拾弐
045	西野班		16	狙撃	—	榴散弾	3	壱拾参
046	辻班		17	閃光弾	ガス中和	照明弾	4	壱拾四
047	丹班		18	狙撃	—	焼夷榴散弾	4	壱拾伍
048	森班		4	—	応急修理	—	—	補充
049	村上班		5	—	応急修理	—	—	補充
050	宗像班		5	照明弾	応急修理	—	—	補充
051	大河内班		5	閃光弾	—	—	—	ヴァイ
052	遠藤班		6	発煙弾	士気高揚	—	—	リョウコ
053	戎班		7	白燐弾	ガス中和	白燐弾	2	エミリオ
054	大高班		4	発煙弾	士気高揚	—	—	初
055	上田班		8	—	—	発煙弾	3	参
056	今別府班		9	閃光弾	—	白燐弾	3	四
057	井上班		10	閃光弾	ガス中和	—	—	伍
058	乾班		11	照明弾	被甲	発煙弾	2	六
059	稲葉班		12	白燐弾	被甲	—	—	七
060	石川班		13	閃光弾	被甲	白燐弾	3	八
061	石井班	衛生兵	14	白燐弾	ガス中和	白燐弾	3	九
062	水野班		19	—	被甲	—	—	九
063	久保班		15	閃光弾	被甲	発煙弾	4	壱拾
064	安東班		16	白燐弾	ガス中和	白燐弾	4	壱拾弐
065	新井班		17	発煙弾	被甲	発煙弾	3	壱拾参
066	安孫子班		18	白燐弾	被甲	焼夷榴散弾	4	壱拾四
067	青木班		20	白燐弾	士気高揚	白燐弾	8	壱拾伍
068	鬼木班		6	—	ガス中和	—	—	補充
069	甲斐田班		4	—	ガス中和	—	—	補充
070	織田班		5	—	ガス中和	—	—	補充
071	秋山班		6	—	—	照明弾	2	ヴァイ
072	松乃班		4	—	—	成形炸薬弾	2	リョウコ
073	新田班		3	投擲弾	—	—	—	鬼無里
074	新城班		3	誘導弾	—	—	—	ジョン
075	片寄班		5	突撃射撃	—	成形炸薬弾	2	彩菜
076	小針班		5	投擲弾	—	被帽徹甲弾	2	純
077	小田原班		4	—	—	照明弾	3	初
078	関水班		6	誘導弾	士気高揚	—	—	参
079	門脇班		7	突撃射撃	—	—	—	四
080	金城班		18	—	—	—	—	四
081	山本班		7	—	応急修理	被帽徹甲弾	2	伍
082	栗林班		17	—	—	硬性徹甲弾	8	伍
083	大谷班		8	突撃射撃	—	硬性徹甲弾	2	六
084	寺田班		8	—	士気高揚	照明弾	3	七
085	山根班	猟兵	9	誘導弾	—	成形炸薬弾	2	八
086	三谷班		9	鉄条網	—	被帽徹甲弾	2	九
087	笹川班		10	投擲弾	—	硬性徹甲弾	3	壱拾
088	明日香班		19	電条網	修理	被帽徹甲弾	5	壱拾
089	桜庭班		10	突撃射撃	—	被帽徹甲弾	3	壱拾壱
090	宮北班		20	誘導弾	修理	硬性徹甲弾	5	壱拾壱
091	坂口班		11	投擲弾	—	成形炸薬弾	3	壱拾弐
092	鷲木班		12	突撃射撃	障害除去	硬性徹甲弾	3	壱拾参
093	高松班		13	投擲弾	—	被帽徹甲弾	3	壱拾四
094	向井班		14	突撃射撃	—	成形炸薬弾	3	壱拾四
095	光岡班		15	投擲弾	—	硬性徹甲弾	3	壱拾伍
096	古畑班		16	誘導弾	ガス中和	被帽徹甲弾	4	壱拾伍
097	横山班		4	—	士気高揚	—	—	補充
098	壬生班		4	—	士気高揚	—	—	補充
099	神水流班		5	—	士気高揚	—	—	補充
100	森内班		5	突撃射撃	士気高揚	—	—	補充
101	梶田班		6	—	応急修理	照明弾	2	鬼無里
102	角田班		7	地雷	—	照明弾	2	純
103	岩崎班		4	地雷	障害除去	—	—	初
104	若井班		5	鉄条網	障害除去	—	—	初
105	加原班		8	—	障害除去	照明弾	2	参
106	渡辺班		9	吸着地雷	—	—	—	四
107	横山班		10	地雷	障害除去	照明弾	3	伍
108	足立班		11	連鎖地雷	—	被帽徹甲弾	2	六
109	谷田部班		19	—	—	被帽徹甲弾	8	六A
110	日比野班	工兵	12	地雷	障害除去	照明弾	3	七
111	相良班		13	地雷	障害除去	—	—	八
112	若菜班		14	吸着地雷	障害除去	—	—	九
113	四元班		15	連鎖地雷	—	硬性徹甲弾	3	壱拾
114	結城班		16	連鎖地雷	—	被帽徹甲弾	3	壱拾弐
115	久保田班		20	連鎖地雷	障害除去	成形炸薬弾	5	壱拾弐
116	矢野班		17	吸着地雷	障害除去	成形炸薬弾	3	壱拾参
117	柳班		18	吸着地雷	—	硬性徹甲弾	4	壱拾伍
118	橘班		4	—	障害除去	—	—	補充
119	吉良班		5	—	障害除去	—	—	補充
120	小塚班		6	地雷	障害除去	—	—	補充
121	佐伯班		4	—	修理	—	—	ジョン
122	小日向班		5	—	修理	—	—	彩菜
123	五十土班		6	鉄条網	応急修理	硬性徹甲弾	2	一兵
124	桑原班		7	—	応急修理	被帽徹甲弾	2	エミリオ
125	久米班		8	鉄条網	応急修理	—	—	参
126	坂上班		9	—	応急修理	被帽徹甲弾	2	四
127	日下部班		10	吸着地雷	修理	被帽徹甲弾	2	伍
128	喜多村班		11	電条網	修理	照明弾	3	六
129	宮前班		12	電条網	応急修理	白燐弾	2	七
130	岸班		13	鉄条網	修理	発煙弾	3	八
131	瀬島班	補給兵	19	—	修理	—	—	八A
132	河本班		14	照明弾	応急修理	照明弾	4	九
133	神林班		15	鉄条網	修理	硬性徹甲弾	3	壱拾
134	金瀬班		16	電条網	応急修理	被帽徹甲弾	3	壱拾弐
135	北原班		17	電条網	修理	成形炸薬弾	4	壱拾参
136	桂班		18	鉄条網	修理	硬性徹甲弾	4	壱拾四
137	風祭班		20	電条網	修理	成形炸薬弾	5	壱拾四
138	鳥津班		6	—	応急修理	—	—	補充
139	陶山班		4	—	応急修理	—	—	補充
140	早乙女班		6	—	応急修理	—	—	補充

この班を部隊に組み込め!!

有能兵士 Pick up！

上の表で紹介した兵士のうち、ぜひとも随伴させたい班を紹介。一定の条件を満たさなければ獲得できない、クセの強い班ばかりだが、使いこなす価値は十分にあるだろう。

No.017　春日部班　歩兵

●軽甲脚の強い味方

中盤で獲得できるこの班は、「焼夷榴散弾」を持つ班の中で一番早く獲得できる。しかも、弾数は8発。対兵士攻撃のかなめである、軽甲脚に搭乗させよう。「焼夷榴散弾」を2発お見舞いすれば、敵地上兵士を壊滅状態に追い込める。

No.082　栗林班　猟兵

●驚異の「硬性徹甲弾」×8

序盤で獲得できる兵士であるにもかかわらず、「硬性徹甲弾」を8発も持つ。前衛&後衛スキルはないものの、搭乗兵として終盤まで活躍してくれるだろう。多脚砲に搭乗させて、「緊急充填」とのコンビネーション（戦術式）を使おう。

No.115　久保田班　工兵

●移動力の高さも魅力

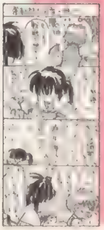
この班は終盤近くにならないと獲得できないが、所持スキルが3つと充実しているうえに、どれも使い勝手が良い。しかも、移動力が+15。これは、全兵士中でも久保田班だけの能力だ。どのAFWに随伴させても活躍が期待できるぞ。

特殊な獲得条件付の兵士

[010]山田班:作戦壱でリョウコに敗北。
[015]妹尾班&[040]茂呂班:収容所占領。
[017]春日部班&[131]瀬島班:皆川を戦闘で退却させる。
[023]須藤班:司令部占領。
[038]伊達班&[090]宮北班&[109]谷田部班&[115]久保田班:基地占領。
[062]水野班:ヴァイツェッカーと鬼無里の会話「敵の動き～」を見る。
[067]青木班:皆川をリョウコ機で撃破。
[080]金城班&[088]明日香班:港湾占領。
[082]栗林班:ヴァイツェッカーとリョウコの会話「リョウコ～」を見る。
[137]風祭班:鳥羽をヴァイツェッカー機で撃破
※【 】内の数字は表の「No.」に対応。

兵士データの見方

【レベル】班の総合的な能力。【登場】獲得できる作戦號数　数字以外の内訳は以下の通り→**名前**:そのキャラの初期随伴兵（ヴァイ:ヴァイツェッカーの略）。**初**:参號作戦開始時からいる班。**A**:気仙沼経由ルート。**B**:石巻経由ルート。**補充**:作戦終了時に、全味方兵士が（味方の小隊数×3）班以下になった場合に補充される班。



まんが／愛知県　名古屋の妹さん

PS

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン2000 ～U-23 メダルへの挑戦～

●発売日／2000年8月24日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)、4人プレイ可

©2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA JOC公式ライセンス商品（JOC L-004）

基本戦法と「マスターリーグ」はこの2ページでワールドクラスに！

まずは通常だと気づきにくい、プレイのコツやシュートパターンを伝授！　じっくり読んで、攻撃の幅を広げてほしい。そして、大好評「マスターリーグ」の、電撃PSオススメの選手も大紹介する。実際のサッカー同様、奥の深いこのゲームを、とことんまで遊びつくそう!!

コーナーキックはスペースを狙え！

敵DFが味方選手をきっちりマークしているため、味方を狙って蹴ってもクリアされてしまうのがオチ。極力、敵も味方もいないスペースを狙って蹴ろう。うまくスペースにボールを蹴り込むことができれば、味方選手がボールに向かって、ほぼ自動的に走り込んでいくぞ。とくに狙いたいのは、左の写真のようなニア（ゴールの手前側ポスト付近）の位置にスペースがあるとき。この場合だと、★の選手がスペースに走り込むのだ。

▲この状態になるのを待ってから、蹴るようにしてもいい。

フリーキックはボールの位置が目安！

基本的にフリーキックのボールは、置いてあるボールの真上方向に飛んでいく。これを目安にして蹴る方向を決めていこう。右の写真の状態からカーブをかける場合なら、蹴る方向を少し左にずらせばいいというわけだ。また、フリーキックは、ゲージをため終えるまでの✚キーの入力の仕方がカギになるぞ。ゴールまでの距離別の目安は、17～25M：✚キー下、23～30M：✚キー使用せず、29M以上：✚キー上だ。参考にしよう。

▲この方向に飛ぶ。「トレーニング」モードで試そう。

センタリングのコツは2つ！

受ける側の味方選手を自分で操作して、ボールの落下点や軌道上に移動させなければならない今作のセンタリング。以下の2つの点が重要になってくるぞ。必読！

STEP1◉体勢を整えてから上げろ！

センタリングの精度が落ちる要因としては、①利き足ではない足で蹴る、②蹴る選手の移動スピードが速い、③蹴る選手の体の向きと蹴る方向の角度差が大きい……といったことが挙げられる（①②③は精度の落ちる率が高い順。パスの精度についても同様の法則になる）。逆を言えば「目標の選手に対し正面を向いて、いったん静止して、利き足で上げる」のが、最も精度の高いパターンなのだ。このようなセンタリングを常に行うのは難しいが、「歩きながら、利き足で上げる」ぐらいは可能なはず。これだけでも、精度はかなり上がるぞ。

▲極力、目標の方向に近い方向を向いて上げていこう。

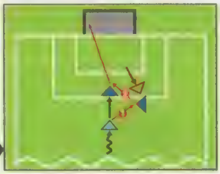
STEP2◉ボールに向かって走れ！

センタリングが上がったら、カーソルの付いた味方選手の位置をまず確認。そして、その選手を敵DFの前に移動させて、ボールをかっさらうように直接シュートしよう。前に出すぎて、ボールが選手の頭の上を通り過ぎてしまうこともあるが、遠近感がつかめないうちは、ただボールに向かって突っ込めばいい。続けていると、徐々に正確なボールの落下点がわかるようになるはず。

▲敵DFよりも先に、ボールの位置（落下点）に走れ！

知られざる3つのシュートパターンを覚えておこう！

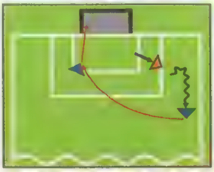
得点力を上げるには、得意なシュートパターンを数多く持つことが重要。というわけで、ここではとっておきのシュートパターン3種類を伝授！　基本的に本作では、右の図のようなワンツーシュートが効果的（FW→サイドの選手→FWのワンツーも非常に有効）だが、局面によっては以下のの3つもかなり使えるぞ。



基本はこのワンツーシュートだ

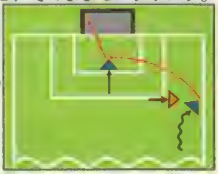
1◉サイドを戻ってクロスのセンタリング！

前方に敵がいて、サイドの奥深くに切り込むのが難しいときなどは、向きを反転し、サイドを自陣方向へ戻りながら◎ボタンを押そう。ペナルティエリア内に味方の選手がいれば、図のように、その選手めがけてクロスのセンタリングを入れられるぞ。敵の最終ラインが上がり始めた瞬間に蹴られれば、なお効果的だ！



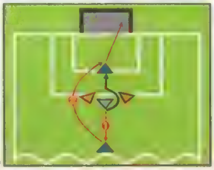
2◉サイドに逃げながらセンタリング！

ボールを持ってサイドを真っすぐ上がっている選手を、45度ぐらいサイド側に向かせ、そのままセンタリング。すると、敵DFのウラにクロスぎみにボールが入り、飛び込んだ味方選手でシュートを狙える場合があるぞ。サイドを上がっている選手が、図のように敵に体を寄せられ、ゴール方向に向けないときに試してみよう。

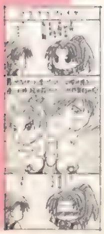


3◉バックの味方と浮きワンツー!!

リスクは大きいが、決まれば完璧にフリーになる戦法。自分（自陣ゴールのほうを向いてボールを持った選手）の後方にいる味方選手の周囲に敵がいないことを確認したら、その味方に浮きワンツー（L1＋◎）を出せばいいだけ。ワンツーの出し手の選手が、敵の最終ラインと並んでいるときなどは、比較的決まりやすいぞ。



図の見方
▲…味方チームの選手　←…ボールの動き　←…ドリブルでの選手の動き　…ワンツーパス
▼…敵チームの選手　←…選手の動き　▲…ワンツーパスを出す前の選手の初期位置



まんが／福岡県　はにわさん

マスターリーグ オススメ選手大紹介!

「マスターリーグ」で最強チームを目指すときに役立つ、スーパー選手たちのリストを公開！　選手の全パラメータの数値を合計し、各ポジションごとに、その合計値が高い上位10(or20)選手を掲載してあるぞ　参考に!!

※選手の並びは上から合計値の高い順。★が付いた選手は合計値では順位圏外だったが、能力的に絶対にはずせない好選手。「足」は利き足。

GK（ゴールキーパー）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
22	カンポス	メキシコ	168	右
32	チラベルト	パラグアイ	188	左
26	ファンテルサール	オランダ／トリノ	197	右
20	デライエ	サウジアラビア	188	右
22	ジーラ	ブラジル	196	右
26	バルケス	フランス／モナコ	183	左
24	カリーネ	ウルグアイ	190	右
22	ソンボ	カメルーン	182	右
30	シュナイケル	デンマーク	191	右
22	C・ジェルマーロ	リオデジャネイロ	192	右

左SB（左サイドバック）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
36	ロベウト・カウロス	ブラジル／マドリッド	168	左
24	ヤムニ	クロアチア	180	左
32	マルデーニ	イタリア／ミラノ	185	両
24	コツ	オランダ／バルセロナ	182	左
24	ハルツ	アイルランド／リーズ	177	左
24	ファンケルホーネン	ベルギー	189	左
18	アルマネラ	メキシコ	179	左
20	ババワロ	ナイジェリア／チェルシー	175	左
22	ルスオ	チェルシー	178	左
24	セルニ	スペイン	175	左

DH（ディフェンシブハーフ）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
36	ダーウィッツ	オランダ／トリノ	169	左
36	ボバン	クロアチア／ミラノ	183	右
34	ヴァルテオナ	スペイン／バルセロナ	180	右
30	エフェンベウグ	ミュンヘン	186	右
24	オイセー	ナイジェリア／トリノ	183	右
28	ロー・キーヌ	アイルランド／マンチェスター	179	右
32	レドント	アルゼンチン／マドリッド	186	左
24	ブレィ	フランス／ロンドン	185	左
20	ロベウト・アクーナ	パラグアイ	178	右
24	イェレニース	ドイツ／ミュンヘン	176	右

OH（オフェンシブハーフ）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
46	リバルド	ブラジル／バルセロナ	186	左
26	ハッゼ	モロッコ	183	右
40	ジダム	フランス／トリノ	185	右
36	ルイ・コスナ	ポルトガル／フィレンツェ	180	右
26	オコチ	ナイジェリア	175	右
32	レコバ	ウルグアイ／インターナショナル	177	左
24	ラートン	スウェーデン	175	右
30	リトマレン	フィンランド／バルセロナ	181	右
38	ベーヨン	アルゼンチン／ラツィオ	186	右
36	シードルク	オランダ／インターナショナル	177	右
24	D・スタンクビッチ	ユーゴスラビア／ラツィオ	182	右
30	ベルマー	チェコ／リバプール	187	左
26	バレリ	イラン	186	右
32	スコールス	イングランド／マンチェスター	171	右
32	トッチィ	イタリア／ローマ	180	右
24	ラバイッチ	クロアチア	183	左
22	モナンテス	コロンビア	178	左
24	ユーロビッチ	ユーゴスラビア／インターナショナル	177	右
30	スフォルガ	スイス	180	右
18	中田(英)★	日本／(「ニラサキ」でローマ)	175	右

WG（ウイング）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
36	ギルス	ウェールズ／マンチェスター	180	左
28	デニウトン	ブラジル	178	左
30	キューメル	オーストラリア／リーズ	180	左
20	マイク・ヒューゴ	北アイルランド	170	左
22	ボーゼ	ドイツ	189	左
24	ババンギダ	ナイジェリア／アムステルダム	170	右
28	オヘルマウス	オランダ／ロンドン	173	右
24	ヴィクトール	フランス	173	右
24	ヌリル	レヴァークーゼン	171	右
20	エミリヤ	U-23ナイジェリア	180	右

CB（センターバック）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
32	イメロ	スペイン／マドリッド	187	右
32	ミナイロビッチ	ユーゴスラビア／ラツィオ	184	左
24	チュトル	クロアチア／トリノ	192	右
26	モンケーロ	ウルグアイ／トリノ	179	左
28	カンナバーレ	イタリア／パルマ	175	右
30	ガナラ	パラグアイ	179	右
24	R・ファーテナント	ウェストハム	190	右
24	ネスティ	イタリア／ラツィオ	187	右
32	スタン★	オランダ／マンチェスター	191	右
30	ドゥカイー★	フランス／チェルシー	185	右

右SB（右サイドバック）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
30	チュナム	フランス／パルマ	182	右
30	カシュー	ブラジル／ローマ	175	右
22	スタミッチ	クロアチア／パルマ	185	右
24	アルネ	パラグアイ	178	右
24	レチハー	オランダ／バルセロナ	178	右
18	中西	日本	175	右
26	バヌッキィー	インターナショナル	180	右
20	エタネ	カメルーン	180	右
22	フェレーラ	チェルシー	170	右
20	ホルケ・ソノ	ペルー	178	右

左SH（左サイドハーフ）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
24	ラノン・ラニエス	メキシコ	172	左
24	タウナト	ミュンヘン	186	左
28	バインリシ	レヴァークーゼン	180	左
24	ゼンテン	オランダ／バルセロナ	172	左
28	セルフィーヨ	ミラノ	181	左
26	カンベラ	フランス／ローマ	180	左
22	アクトラ	トルコ	183	左
22	グラスト	レヴァークーゼン	183	左
24	ゼ・ロベウト	ブラジル	172	左
22	ウォネ	カメルーン	181	左

右SH（右サイドハーフ）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
24	フィート	ポルトガル／バルセロナ	180	右
40	ベッキャム	イングランド／マンチェスター	183	右
20	ヌト	カメルーン	194	右
24	フィニティ	ナイジェリア	188	右
28	ポボフスキー	チェコ	174	右
26	ダイクラー	ドイツ	182	右
24	ソマーノ	ペルー	177	右
32	ロナト・デムール	オランダ／バルセロナ	183	右
30	パオロ・セルシオ	ミュンヘン	180	右
24	サイハミジッチ	ミュンヘン	176	右

CF（センターフォワード）

コスト	選手名	所属国／クラブ	身長	足
32	サマス	チリ／ラツィオ	174	左
44	バテストータ	アルゼンチン／フィレンツェ	185	右
46	ビレリ	インターナショナル	187	左
50	ロナルド	ブラジル／インターナショナル	180	右
40	シェルチェンコ	ウクライナ／ミラノ	183	右
40	デウビエロ	イタリア／トリノ	173	右
36	ヨルク	マンチェスター	175	右
28	エムボマ	カメルーン	185	左
26	ハラン・シュニル	トルコ	190	右
28	エルマンデス	メキシコ	175	右
36	T・A・フロン	ノルウェー／チェルシー	194	右
32	クレッポ	アルゼンチン／パルマ	184	右
36	サビオナ	ブエノスアイレス	168	右
40	ラムール	スペイン／マドリッド	180	左
24	ケニー・アンテソン	スウェーデン	193	右
24	ベン・マカティン	南アフリカ	180	右
40	クラウハート	オランダ／バルセロナ	187	右
24	ボルシッチ	クロアチア／ラツィオ	187	右
38	ベウカンプ	オランダ／ロンドン	185	右
36	ビアモフ★	ドイツ／ミラノ	191	右

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン2000～U-23 メダルへの挑戦～

まんが／福井県　バミ愁呀さん

こんな隠し要素も！

条件を満たせば、以下の要素か「エキシビジョン」「PK戦」「トレーニング」で使用可能。難易度ほかの設定は一切問わない。
●オールスターチーム（×2）：インターナショナルカップ優勝。●マスターリーグで作ったチーム：「マスターリーグ」優勝。
●クラシックオールスターチーム（×2）：「オリンピックモード」優勝。●スタジアム「クラブハウス」：コナミカップ優勝。

PS2 三國志VII

●発売日／2000年8月31日●価格／¥8,800
●メーカー／コーエー
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC2（693KB）

c 2000 KOEI Co.,Ltd.

名将となるための、自己鍛錬法を伝授!

本作では、自分で選んだ武将をいかに育てていくかが非常に重要になる。そこで、武将の能力をアップさせるための効果的な鍛錬法を紹介していこう。武将には、大きく分けて武官タイプと文官タイプがいる。育成の第1歩として、両タイプともまずは政治を鍛錬し「行動」と「鍛錬」の特技を習得しよう。この2つがあるのとないのとでは、成長速度に格段の差がついてしまうのだ。あとは、それぞれのタイプ別に鍛錬していくことになるぞ。

◀最初から能力値の高い武将であれば、鍛錬にさく時間も少なくできるのだが……。

立身出世のため、まず自分の得意とする能力を上げる

◉武官タイプ

「行動」と「鍛錬」を習得したあとも、政治を最低でも70まで上げる。その後、戦場で活躍できるよう戦闘を鍛錬。戦闘が90まで上がったら、敵の計略にかかりにくくするため、知力を70まで上げよう。

◉文官タイプ

政治の次は知力を鍛錬。ただ、知力を上げすぎると軍師に任命されてしまう。自陣営の切り盛りで手一杯になり、自己鍛錬できなくなるので、知力は90前後にとどめること。戦闘も鍛錬しておこう。

基本的な成長の流れ

武官タイプ　文官タイプ

政治を鍛錬し特技を入手

武官タイプ	文官タイプ
▼	▼
戦闘を鍛える	知力を鍛える
▼	▼
知力を鍛える	戦闘を鍛える
▼	▼

訪問で特技を入手していく

鍛錬を捨て、人材収集に励む場合

自己の鍛錬以外に、優秀な武将を積極的に登用するのも有効だ。方法は2つ。まず、弱小勢力に属する武将と交友しておく。すると、その勢力が滅んだとき、在野になる武将を簡単に登用できるのだ。もう1つは、都市の捜索。武将が登場する都市は一定なので、許昌や襄陽など、優秀な人材を輩出する都市は毎年チェックしよう。

能力値が十分に上がったら、特技を充実させていく

必要な能力値が十分に上がったら、特技を充実させよう。特技は基本的に鍛錬によって習得できるが、民心掌握20以上の都市で鍛錬することにより、さらに下の表のような特技を習得できる。また、ほかの武将を訪問することで、自分が持っていない特技を伝授されることもあるぞ。

▲訪問の場合、特技入手まで、2～3年かかることも。

鍛錬能力別　習得しやすい特技一覧

鍛錬能力	習得しやすい特技
戦闘力	反射　反計　収拾　偵察　無双　突撃　一騎　強行　修復　水軍　火矢　乱射
知力	修復　収拾　扇動　神算　虚報　天文　水攻　鼓舞　罵声　穴攻
政治	修復　収拾　偵察　鍛錬　諜報　発明　行動
魅力	天文　鍛錬

都市別　習得しやすい特技一覧

都市種類	習得しやすい特技
通常都市	商才　乱射　鼓舞　罵声　穴攻　行動　鍛錬
大都市	諜報　反射　反計　収拾　偵察　無双　扇動　神算　商才　乱射　鼓舞　罵声　穴攻　行動　鍛錬
放牧都市	突撃　一騎　強行　商才　乱射　鼓舞　罵声　穴攻　行動　鍛錬
学術都市	発明　修復　虚報　天文　商才　乱射　鼓舞　罵声　穴攻　行動　鍛錬
港湾都市	水軍　火矢　水攻　商才　乱射　鼓舞　罵声　穴攻　行動　鍛錬

おすすめの特技四選

無双

包囲攻撃をふせぐという、最もお世話になる特技。特に、身分が上がって参軍や総大将ともなると、敵に狙われやすくなる。この特技がないと、敵の集中攻撃であっさり負けることもある。

水軍

通常、海や川にいる部隊の守備力は著しく下がるのだが、水軍を持っていると、山や森にいるときと同様になる。ほとんどの戦場には海や川があるため、非常に重要な特技となるぞ。

収拾

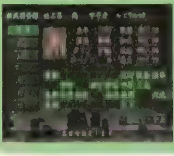
戦場で、混乱や挑発をかけられた部隊を正常に戻す、主に軍師タイプが持つ技能。CPUは計略をひんぱんに使ってくるので、自陣営の主力が混乱したらすぐに「収拾」を使い、部隊を立て直そう。

発明

連弩や投石など、特殊な兵科を生産することができる。所有武将が少ないため、自分で持っているとなにかと便利。しかし、これらの兵科は生産に金がかかるので、活躍するのは後半だけかも。

30人もの隠し武将が登場

新規武将を登録するときに特定の名前を入力することで、隠し武将が登場する。よみで漢字を探しても見つからないことが多く、入力は大変だけど、それに見合う能力値を持つものばかりだ。漢字が見つからないときは「他」の部分を探そう。



◀太公望という通り名のほうが有名かも。残念ながら宝貝とか仙術は使えません。

姓	名	よみ	戦闘	知力	政治	魅力
項	籍	コウセキ	100	74	50	90
源	義経	ミナモトヨシツネ	99	75	68	96
李	逵	リキ	98	11	12	38
弁	慶	ベンケイ	97	83	57	80
宮本	武蔵	ミヤモトムサシ	97	70	13	77
成吉	思汗	ジンギスカン	96	89	51	88
李	広	リコウ	95	79	66	93
韓	信	カンシン	94	94	69	86
三國	無双	サンゴクムソウ	94	35	35	94
凌	振	リョウシン	91	51	28	62
シブ	サワ	シブサワ	90	90	90	90
孫	武	ソンブ	90	100	74	82
呼延	灼	コエンシャク	88	84	67	73
コー	エー	コーエー	85	85	85	85
范	増	ハンゾウ	83	98	79	68

姓	名	よみ	戦闘	知力	政治	魅力
呂	尚	リョショウ	82	95	84	79
木下	猿吉	キノシタエンキチ	80	84	91	99
姫	旦	キタン	79	82	99	95
張	良	チョウリョウ	78	98	89	81
呉	用	ゴヨウ	65	97	81	72
蕭	可	ショウカ	30	86	98	77
羅	貫中	ラカンチュウ	21	64	86	66
聖徳	太子	ショウトクタイシ	20	83	100	94
安	道全	アンドウゼン	19	81	52	21
羅	真人	ラシンジン	15	90	15	70
芙蓉	姫	フヨウキ	10	45	53	92
卑	弥呼	ヒミコ	8	72	81	97
甄	婦人	シンフジン	5	77	62	99
虞	美人	グビジン	3	33	44	100
雑	兵	ゾウヒョウ	1	1	1	1

まんが／石川県　壱世さん

PS エキサイティングプロレス

●発売日／2000年8月3日●価格／￥5,800
●メーカー／ユークス
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、4人プレイ可

一撃必殺の「Smack down!」発動条件と隠しパーツ入手法を伝授！

アメリカ最高の人気を誇るプロレス団体・WWFをモチーフにした『エキサイティングプロレス』。ここでは、WWFの醍醐味を忠実に再現した「Smack down!」の発動条件を大公開。あわせて、通常では入手しにくいEDITパーツを獲得するための条件を紹介するぞ。これを参考にパーツを集め、より個性的なオリジナルのスーパースター（WWFではレスラーと呼ばないのだ）を作り出そう！

「Smack down!」発動条件紹介

一撃で相手をKOする威力を秘めた「Smack down!」。しかし発動させるには条件が必要となるので、以下で公開していくぞ。ちなみに、「ダウンした相手の近くで✚キーを押さずに○を押す」と正面（または背面）グロッキーの状態を作れるぞ。また、表内の「ダウン仰向け上半身」は、ダウンした相手の上半身付近でL1ボタンを押すと技が発動することを示している。「ダウン相手へダイビング」は、読んで字のごとくだ。

◀「Smack down！」を使って短時間でライバルを倒せば、よりWWFっぽくなるぞ

スーパースター名	技名	発動条件	スーパースター名	技名	発動条件
Stone Cold	[illegible]	正面グロッキー	Christian	インパラー	背面グロッキー
The Undertaker	[illegible]	正面グロッキー	Edge	ダウンワードスパイラル	正面グロッキー
The Rock	ピープルズエルボー	ダウン仰向け上半身	Chyna	ペディグリー	正面グロッキー
Big Show	ショーストッパー	正面グロッキー	Tori	[illegible]	正面グロッキー
Mankind	マンディブルクロー	正面グロッキー	Godfather	ピンプドロップ	正面グロッキー
Ken Shamrock	[illegible]	正面グロッキー	Debra	DDT	正面グロッキー
Triple H	ペディグリー	正面グロッキー	D Lo Brown	ロータウン	ダウン相手へダイビング
Kane	チョークスラム	正面グロッキー	Mark Henry	ベアハッグ	正面グロッキー
Val Venis	マネーショット	ダウン相手へダイビング	Matt Hardy	ノーザンライトSH	正面グロッキー
Big Boss Man	スクラップバスター	正面グロッキー	Jeff Hardy	セントーンボム	ダウン相手へダイビング
X-Pac	Xファクター	正面グロッキー	Chris Jericho	[illegible]	正面グロッキー
Vince McMahon	スタナー	正面グロッキー	Bubba Ray Dudley	[illegible]	正面グロッキー
Mr.Ass	フェイマサー	正面グロッキー	Shane McMahon	ダイビングエルボードロップ	ダウン相手へダイビング
Road Dogg	ストレッチボム	背面グロッキー	Paul Bearer	DDT	正面グロッキー
Hardcore Holly	ファルコンアロー	正面グロッキー	Steve Blackman	フィッシャーマンSH	正面グロッキー
Test	テストパワーボム	正面グロッキー	Faarooq	ドミネイター	正面グロッキー
Al Snow	スノープラウ	正面グロッキー	Bradshaw	[illegible]	正面グロッキー
Gangrel	インプラントDDT	正面グロッキー	D Von Dudley	[illegible]	正面グロッキー

隠しEDITパーツの出現条件完全公開

通常シーズンモードを20年と、プレシーズンモードを10回クリアすれば、ほとんどの隠しパーツを入手できる。しかし、それ以外にもプレシーズンモードで特殊なルートを通らないと入手不可能な隠しパーツが存在する。以下で隠しEDITパーツの入手方法を、チャート形式で紹介していくぞ。

●分岐について●
チャートが分岐している部分は、どちらへ進んでもOKだ。

Stephanie McMahon

- HOUSE SHOW
- ※無条件
- HOUSE SHOW
- ※↓試合に勝利 → SMACK DOWN
- ※↓試合に敗北、引き分け → RAW IS WAR
- ※試合に敗北、引き分け
- HOUSE SHOW
- ※試合に勝利
- SUMMER SLAM
- ※試合に敗北、引き分け
- HOUSE SHOW
- ※無条件
- SUMMER SLAM
- ※↓試合に勝利 → SMACK DOWN
- ※↓試合に敗北、引き分け → SUMMER SLAM
- ※試合に敗北、引き分け
- RAW IS WAR
- ※無条件
- ROYAL RUMBLE
- ※試合に敗北
- RAW IS WAR
- ※最初のイベントで下の選択肢を選ぶ
- WRESTLE MANIA
- ※2つ目のイベントで上の選択肢を選ぶ
- Stephanie McMahon ED

※EDIT用Stephanie McMahonパーツGET！

Stone Cold 私服Ver.

- HOUSE SHOW
- ※無条件
- HOUSE SHOW
- ※↓試合に勝利 → SMACK DOWN
- ※↓試合に敗北、引き分け → RAW IS WAR
- ※試合に勝利
- HOUSE SHOW
- ※↓試合に勝利 → SUMMER SLAM
- ※↓試合に敗北、引き分け → SMACK DOWN
- ※人気40以上（試合での勝利／人気者、セクシー等のキャラクターによって上昇）
- HOUSE SHOW
- ※無条件
- SMACK DOWN
- ※↓試合に勝利 → SURVIVOR SERIES
- ※↓試合に敗北、引き分け → RAW IS WAR
- SMACK DOWN
- ※無条件
- ROYAL RUMBLE
- ※試合に敗北
- SMACK DOWN
- ※無条件
- WRESTLE MANIA
- ※試合に勝利
- Stone Cold ED

※EDIT用Stone Cold私服Ver.GET！

Stevie Richards&Blue Meanie

6月に行なわれるSmack DownかRaw is Warの試合で勝利するとStevie Richardsが、負けるか引き分けるとBlue Meanieのパーツを入手できるぞ。またこの2人は、ほかの隠しEDITパーツと同時に入手することも可能だ。

The Rock サングラスVer.

- HOUSE SHOW
- ※無条件
- HOUSE SHOW
- ※↓試合に勝利 → SMACK DOWN
- ※↓試合に敗北、引き分け → RAW IS WAR
- ※試合に敗北、引き分け
- HOUSE SHOW
- ※↓試合に勝利 → SUMMER SLAM
- ※↓試合に敗北、引き分け → RAW IS WAR
- ※↓試合に勝利 → HOUSE SHOW
  - ※無条件
  - RAW IS WAR
  - ※↓試合に勝利 → SURVIVOR SERIES
  - ※↓試合に敗北、引き分け → SMACK DOWN
  - ※試合に敗北
  - RAW IS WAR
  - ※無条件
  - ROYAL RUMBLE
  - ※試合に敗北
  - RAW IS WAR
- ※↓試合に敗北、引き分け → HOUSE SHOW
  - ※無条件
  - SMACK DOWN
  - ※↓試合に勝利 → SURVIVOR SERIES
  - ※↓試合に敗北、引き分け → RAW IS WAR
  - ※試合に敗北、引き分け
  - RAW IS WAR
  - ※無条件
  - ROYAL RUMBLE
  - ※試合に敗北
  - RAW IS WAR
  - ※最初のイベントで上の選択肢を選ぶ
- ※無条件
- WRESTLE MANIA
- ※試合に勝利
- The Rock ED

※EDIT用The RockサングラスVer.GET！

エキサイティングプロレス

まんが／新潟県 タムラミオさん

C 2000 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. World Wrestling Federation, its logo, and all other distinctive titles and names used herein are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. THQ is a trademark of THQ Inc. C 2000 THQ/JAKKS Pacific LLC. Gangrel created by White Wolf, Inc.Gangrel is a trademark of White Wolf, Inc. All Rights Reserved. ©YUKE'S

PS2

ライゼリート ～エフェメラルファンタジア～

●発売日／2000年8月10日●オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC2(256KB)（※）

隠しキャラを含めた全12キャラを仲間にする方法を伝授

同じ5日間がループするパンデュール島が舞台になっている『ライゼリート』。このゲームでは、仲間を増やさないと物語が進まないのだ。ここでは、物語を進めるために必要な仲間キャラと、特定の条件を満たさなければ仲間にできない隠しキャラ、計12人をパーティに加えるための攻略チャートを公開。仲間を増やしてクリアを目指そう！

クレア

①	1～3日目の20～24時に街中央部の酒場へ
②	酒場のカウンターで酒を買い、横で飲んでいるクレアに渡す
③	酒場で会った翌日以降、広場の西にある時計屋へ
④	時計屋を出るとイベントが発生。仲間になる

カイト

①	1～3日目の18～24時に街南部の船乗り小屋へ
②	翌日以降、話しかけるとパーティに加えることができる
③	カイトをパーティに加えて城へ。戦闘後、正式な仲間になる

ルミー

①	2日目6～8時にルミーが水浴びしていた東の浜へ
②	2日目19時半～20時に渡された地図に書かれたレストランへ
③	3日目午後に広場の南のルミーの家で独り言を立ち聞きする
④	4日目午後、城1Fルミーの部屋で机の上を調べる
⑤	刻魔ジェラームとの戦闘。戦闘後、「ナイトメアの根」を入手
⑥	19～20時に城1F厨房に行き、グラスを調べる
⑦	3種のグラスからブルーのグラスを選択し、再び戦闘へ
⑧	晩餐会イベントで毒が中和されたグラスを飲む
⑨	仲間に加えることができる

ノオ

①	3日目12～18時か4日目6～12時に城2Fノオの部屋へ
②	5日目6～12時にノオの部屋へ。ノオが黄金のペンを壊すのを見る
③	街南西のペン屋から、ペン制作に「黄金の羽」が必要だと聞く
④	島南西部のハンター村で、黄金の鳥の出現場所を聞く
⑤	翌ループに島北西部の墓場にバゴスと行く
⑥	24時半～3時に墓場にいると出現する黄金の鳥と戦う
⑦	街南西部のペン屋で「黄金のペン」を作ってもらう
⑧	3日目12～18時か4日目6～12時にノオの部屋へ
⑨	「黄金のペン」を受け取り、5日目6～12時にノオの部屋へ
⑩	ノオが覚醒。仲間に加えられる

グランタス（隠しキャラ）

①	ゼルハポリス戦の翌ループ。島北東部の半島にある妖婆の家で魔法使い4人の名前の質問に答える
②	島北部の森のダンジョン、北東部のノオのダンジョン、中央部鉱山の水のダンジョン内のどれかの入口を調べる
③	ルミーと話し、強力爆薬を入手。各ダンジョンの入口を破壊して内部へ。4日目20時までに最低1つ宝物を入手する
④	リンナがさらわれるイベントが発生。宿屋に戻される
⑤	5日目5時にグランタスとの決闘が強制的に発生
⑥	決闘後、墓の前で「願い花」を供えておくと終盤で仲間になる

ビィク（隠しキャラ）

カイト失踪イベント（右チャート参照）をクリアすると鷹を飛ばすイベントが発生する。その翌ループ以降に、婚礼衣裳披露でゼルハポリスとの戦闘に勝利した状態で、ツインバームの実体を倒すまでに、宿屋の自分の部屋へ行くと仲間になる。

ファング（隠しキャラ）

まずはカイト失踪イベントをクリア。その後ガルヒントを仲間にして、魔法の鏡で闇の世界へ行き、広場の北西にある公園でツインバームの幻影を倒す。次に現実世界の同じ公園でツインバームの実体と戦い、ダメージを受けると仲間になる。

リンナ

①	リンナの観光案内で、お気に入りの場所を確認する
②	最初の覚醒者が出た翌ループにリンナのイベントが発生
③	3日目19時半を過ぎたら宿屋のおやじと話す
④	3日目24時までにお気に入りの場所へ行く
⑤	グランタスと戦い、リンナを助ける。翌ループで仲間になる
⑥	⑤のあとで仲間にできなかった場合は、物語中盤に仲間になる

ブロージ

①	クレア、ルミー、リンナの誰かを仲間にした翌ループ以降
②	1～2日目9～18時に1人で街北西のブロージの家へ
③	2日目20時までに女の仲間と2人で再びブロージの家へ
④	同じ女の仲間と2人で3日目6～9時にブロージの家へ
⑤	3日目午後、城でのイベント発生。刻魔との戦闘
⑥	城から出てきたところで仲間に加えられる

バゴス

①	2日目8時に宝石の儀式へ行き、会合の約束をする
②	2日目13時、城でバゴスと会合。選択でNOを選ぶ
③	1～2日目、城2Fのノオの部屋へ彼がいるときに行く
④	ノオの部屋の隣にいる助手からジェイルソンの話を聞く
⑤	城の裏庭にいるジェイルソンと話し、巨大魔花と戦う
⑥	ジェイルソンから「ジェイルソンの部屋の鍵」を入手
⑦	城2F東側の彼の部屋から「ジェイルソンの服」を入手
⑧	ノオの部屋の前で「ジェイルソンの服」を使う
⑨	「魔炉制御室の鍵」をノオからもらう
⑩	4日目20時に魔炉へ行き、バゴスと話す
⑪	魔炉内で刻魔と戦い、勝利する
⑫	翌ループで、港に現われてパーティに加えられる

ガルヒント

①	島の北北東で盗賊団（ゼネとその他）と戦闘。戦闘に勝利したあと、そこから北にあるアジトでガルヒントと話す
②	3日目12～18時の間にアジトでガルヒントと会う（仲間が増え、刻の金庫と魔法の鏡が使える状態で）
③	翌ループ2日目13～16時に街にいると、ゼネが来る
④	3日目18時までにアジトにいるガルヒントと会う
⑤	3日目19時45分までに城へ。ゼルハポリスとの戦闘が発生
⑥	ゼルハポリスに勝つと、ガルヒントは闇の世界へ
⑦	ロレイユ救出の翌ループに港でナイフを目撃する
⑧	3日目朝に時計屋に行き、アジトにいるガルヒントに会う
⑨	クレアだけをパーティに加え、魔法の鏡を使うと仲間になる

ロイド（隠しキャラ）

①	グランタスとの決闘後、「ロレイユの部屋の鍵」を入手
②	同ループの5日目20時までに城へ行き、姫を城外へ連れ出す
③	イベント後ロイドとの戦闘。戦闘終了後、時間がループ
④	ツインバームを倒す前に3つの宝物を入手する
⑤	3つすべてをクレアに渡したあと、時間をループさせる

カイト失踪イベントの攻略チャート

①	カイトをパーティに入れず、4日目12時に島北西部の浜へ
②	翌ループ1日目に島南部の船乗り小屋へ。「カイトを探す」を選択する
③	島北西部のきこり村でパーツの受け取りを頼まれる
④	広場近くの鍛冶屋でパーツを買い、きこり村へ戻ってパーツを渡す
⑤	村の入口付近の村人と話し「空の道」の楽譜を入手
⑥	島北部の名も無き村にある、大木の前で「空の道」をパチモで演奏
⑦	大木が開き、天空の里へ行けるようになる
⑧	里で長老の話と里の人から鷹使いがいるという話を聞く
⑨	里の中央にある井戸を調べる
⑩	里の鷹使いから鷹を買い北西にある怪物の島へ主人公1人で行く
⑪	ダンジョン内で大海魔ギュールと戦闘。制限時間内に地上へ戻る

まんが／兵庫県 伶娜さん

©2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ©2000 RIKU SANJO／十八VAN PLANING （※）ギターフリークス専用コントローラ対応

PS

ときめきメモリアル2Substories ~Dancing Summer Vacation~

●発売日／2000年9月28日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

100%コンプリートのサブイベントガイド!!

このAVGは、主人公の行動選択と「Dance Dance Revolution」のミニゲームで進行するメインストーリーと、それとは完全に独立したサブイベントパートに分かれている。前者は選択肢は多くないのでクリアするのは比較的カンタンだけど、後者はキャラの居場所にヒントがないのでかなり苦労するはずだ。そこで、ここではサブイベントにしぼって攻略する。下のサブイベント発生一覧とポイント解説を参考にすれば、すべてのサブイベント、グラフィックをコンプリートできるはずだぞ。

▶1日に見られるイベントは1つだけ。無計画な行動ではコンプリート不可能！

サブイベントを見るためのポイント解説

POINT1◉コースアウト後にチャレンジ

サブイベントを全部見るためには、メインストーリーを途中で進めなく（コースアウト）することが大前提。じつはコースアウトしないとイベント（No）4は発生せず、コンプリートできないのだ。一度クリアしたあとに最初からプレイすると、最初の選択肢に「行かない」が追加される。これを選べばいきなりコースアウトできるぞ。

POINT2◉順番どおりにイベントを発生

サブイベントは、すべて1から最大4まで順番に発生させなければならない。いきなりイベント3を見る、なんてことはできないのだ。キャラによっては、4までを見るためにはほとんど寄り道ができないこともあるぞ。1プレイでサブイベントを見るキャラは1人にしぼり、最短期間でコンプリートを目指すのがベターだろう。

POINT3◉キャラごとに優先順位あり?

アルバムに保存されるグラフィックは、主にイベント4に集中している。もしグラフィックのチェックを優先するなら、イベント数が4つのキャラを優先しよう。イベント数が3つ以下の美帆、花桜梨、舞佳はバストアップのみで、保存されるグラフィックはない。グラフィックという点では優先順位が低いのだ。

匠と純一郎のサブイベント

匠と純一郎のサブイベントも、それぞれ1回だけ発生するぞ。匠の場合は16日～22日の間に、下のスポットへ行けばOK。一方の純一郎は、16日にのみ「ひびきの高校」で会える。ただし1人で行くか、光サブイベント1の流れで彼女と一緒に行くかで、行き先が違う点に注意。単独行動ならグラウンドへ、光と一緒なら屋上へ行こう。

16日	動物園
17日	植物園or動物園
18日	カラオケボックス
19日	映画館
20日	動物園
21日	中央公園
22日	美術館

キャラ別サブイベント発生一覧

キャラ名	No	発生場所	16日	17日	18日	19日	20日	21日	22日	23日	24日	25日	26日	発生条件
陽ノ下光	1	(どこでも可)	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	16日に光とデートする
	2	ひびきの高校グラウンド	—	—	○	—	○	—	—	○	—	○	—	——
	3	河川敷公園	—	—	—	○	○	—	○	—	○	—	○	陽ノ下光2と水無月琴子2を見ておく
	4	(自動発生)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	イベント3後の誘いをOKする
水無月琴子	1	ひびきの高校	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	16日に光と学校でデートする
	2	植物園	—	○	—	—	—	—	—	○	—	○	—	——
	3	河川敷公園	—	—	—	○	○	—	○	—	○	—	○	陽ノ下光2と水無月琴子2を見ておく
	4	(自動発生)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	イベント3後の誘いをOKする
一文字茜	1	大衆食堂	—	—	○	—	○	—	○	—	○	—	○	——
	2	河川敷公園	—	○	—	○	—	○	—	○	—	○	—	——
	3	バザー会場	—	—	—	○	—	○	—	○	—	○	—	——
	4	(自動発生)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	イベント3後の誘いをOKする
白雪美帆	1	中央公園	○	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	——
	2	映画館	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	——
赤井ほむら	1	ショッピング街	○	○	○	—	—	—	○	○	○	—	—	——
	2	果樹園	—	○	○	—	—	○	—	—	○	—	○	コースアウトしている
	3	河川敷公園	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	コースアウトしている
	4	ショッピング街	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	——
八重花桜梨	1	美術館	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	——
佐倉楓子	1	ひびきの高校中庭	○	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	——
	2	ショッピング街	—	○	○	—	—	—	○	○	—	○	—	——
	3	映画館	—	—	—	—	—	○	○	○	○	—	—	——
	4	(自動発生)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	——
九段下舞佳	1	ファストフードorカラオケボックス	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	カラオケボックスでは「中に入る」を選択する
	2	河川敷公園	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	——
	3	中央公園	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	——

まんが／千葉県 まさよしさん

ときめきメモリアル2Substories~Dancing Summer Vacation~

©1994 2000 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

PS2

オレが監督だ！ ～激闘ペナントレース～

●発売日／2000年11月22日●価格／￥6,800
●メーカー／エニックス
●ジャンル／SLG
●MC2（1101KB）

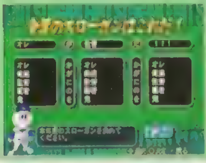
（社）日本野球機構公認 フランチャイズ11球場公認 ©タムソフト／エニックス2000

選手の育成に関する基礎知識と重要ポイントを解説！

プロ野球チームの監督業が体験できるファン注目のSLG。プレイヤーは、実在するチームの監督となって選手を育成し、試合で采配を振るいながら日本一を目指していく。最強のチームを作るには、いかに選手の育成を効率よく行うかがポイントになる。そこで育成に関する部分に重点を置き、その手順や注意点をアドバイスしていこう！

スローガンによる影響は？

ゲームスタート時には、監督としての意気込みや決意などを表した"スローガン"を入力することができる。これにより、選手の初期能力が多少ながらも変化する仕組みになっているぞ。言葉の組み合わせは、いくとおりも考えられる。使う言葉を変えてみたりして、いろいろ試してみること。



◀スローガンは1年ごとに変更可能。そのつど変えていこう。

STEP1 各コーチと会話し、選手の状態を確認

練習パートになったら、真っ先に各練習場にいるコーチに会いに行くこと。それぞれのコーチは選手の状態や、どんな能力に優れているか、また劣っているかなどをキッチリ把握している。そのため、話を聞いておけば、どの選手にどんな練習をさせるのがよいかというポイントが判断しやすくなるのだ。各選手の能力的な優劣がわかれば、チーム全体の長所、短所も見えてくるはず。自分の思い描くチームを作るには、コーチの助言は欠かせないのだ。

◀集中して育てたい選手の調子は念入りにチェックせよ

STEP2 選手と会話すれば個人練習が指示できる

コーチとの会話を終えたら、次は選手に声をかけよう。選手と会話すると、個人練習が指示できるぞ。指示できる内容は、選手のポジションで異なる。投球練習は投手のみ、打撃練習は野手のみ、そして捕手練習は捕手のみという具合だ。練習内容は細かく分けられているので、選手の長所を伸ばす、短所を克服するといった、ピンポイントの練習を行うことも可能。また、会話することで選手の調子や性格が判明する。反抗的な態度の選手とうまく付き合うには、会話をしたり、個人練習を指示するのが近道なので覚えておこう。

◀反抗的な選手とは多めに会話し、信頼を獲得しよう

STEP3 チームの方針を決めておき、それに見合った練習を実行！

コーチや選手と会話したら、具体的に練習メニューを指示していこう。練習の効率を上げるのに最適なのは、ヘッドコーチに指示する全体練習、各コーチに指示するコーチ練習、そして選手に指示する個人練習の、3つの方針を合わせること。例えば打撃力を強化したいなら、全体練習を「攻撃重視」、コーチ練習を「長打力重視」、個人練習を「長打力UP」にする。こうするとムダなく練習が行われ、能力アップの度合いも大きくなるのだ。どんな部分を強化するかによって練習方針は大きく異なる。詳しくは右で解説しているので、そちらを参考にしてほしい。

◉打撃力重視なら

ヘッドコーチに「攻撃」、打撃コーチに「長打力」、野手に「長打力」を指示するのがベスト。シーズンオフのキャンプでは、練習の成果が通常の10倍以上になる！　シーズンオフだからといって甘く見ず、確実にパワーアップをはかっていこう。

◉機動力重視なら

ヘッドコーチに「攻撃」、守備･走塁コーチに「選球眼、バント力、ミート力、走力」、野手に「ミート力、バント力、対変化球練習、走塁能力アップ」と指示する。盗塁と送りバントでランナーを進めるなど、機動力重視のチームを作るなら、この方針がよいだろう。

◉守備力重視なら

ヘッドコーチに「守備」、守備・走塁コーチに「肩力、捕球力、守備力、走力」、野手に「走塁能力、守備練習」と指示しよう。各選手の走力がアップすると守備範囲が広くなり、守備力も上昇するぞ。それぞれの関連性も、よく考えて指示していくのが重要なのだ。

◉投手力重視なら

ヘッドコーチに「守備」、ピッチングコーチに「球速（球威）、コントロール、変化球」、投手に「球速（球威）、制球力、変化球能力」を指示していこう。ただ、これらは投手のみの練習メニュー。野手に対しては上記の"守備力重視"のメニューを指示すれば万全となるだろう。

育成ワンポイント

①こまめに休養をとらせよう

練習は大事だが無理は禁物。なぜなら練習で体力や気力が低下すると、反対にケガの発生率が上昇！　デッドボールやエラーをした際にケガをすることが多くなるのだ。選手たちと会話をして内容や態度をチェックし、少しでも疲れているようなそぶりを見せたら休みを与えよう。

▶選手がこんなそぶりを見せたら疲れている証拠だ。

②ノックを活用しよう

調子が落ちている選手には、ノックをするのがよいだろう。ノックは、選手と会話して「特訓」を指示すれば実行できるぞ。また、能力の上がりにくい選手は思い切って2軍に降格させるのも手だ。2軍の練習では気力や体力を消費せず、すべての能力が上がるので効果的なのだ。

▶ノックは厳しめにしたほうが選手の能力がアップする。

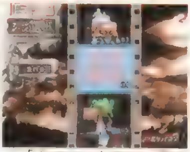
まんが／福岡県　明乃まみさん

PS 北斗の拳 世紀末救世主伝説

●発売日／2000年10月26日●価格／¥5,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、2人プレイ可

「救世主伝説」ノーコンティニュークリアのための攻略!

話題の「世紀末シアター」をより楽しむためには、まず「救世主伝説」をクリアすることが必要。ここでは「スペシャルボイス」入手のため、各章をノーコンティニュークリアするのに知って得するポイントを3つに分けて紹介していくぞ。ファン必見です!



▲「シアター」では、見てないセリフなどは選択不可。

◉各キャラの基本的な闘い方はコレ!

原作のストーリーに沿って進行していく「救世主伝説」。基本的にケンシロウが主人公だが、原作どおりシーンによっては別のキャラを使って闘うことになる。ここでは主に使うことになる3キャラのよりよい闘い方を伝授していこう。

ケンシロウ

一番使えるのが裏拳（✚キー＋ロ＋⊗）。ザコ戦はもちろんボス戦でも使える。ボス戦の場合は、相手が向かってきたところに早めに出すタイミングでオッケーだ。バイク部隊が相手のときはジャンプ中に百裂脚（ロ＋⊗）を出せば簡単に迎撃できる。

レイ

第3章（選択でレイを選んだ場合のみ）と第5章のザコ戦と後半の対ユダ戦で操作することになる。ザコ、ボス、どちらが相手の場合でも飛燕流舞（ダッシュ中にロ＋⊗）が有効。また、ザコ戦では百裂突き（ロ＋⊗）も便利。うまく使い分けていこう。

トキ

第5章と第7章の対ラオウ戦のみで操作することとなる。基本的に待ちに徹し、ラオウが向かってきたら当て身（ロ＋⊗）を出しておき、技がヒットしたら連続パンチ（ロボタン連打）で追い打ち。あとはこれの繰り返しで楽勝だ。2連戦なので慎重にいこう。

◉中ボス&ボスキャラ「あべし」コマンド表

対ボス戦での「あべしシステム」のコマンドを大公開。なお、下のコマンドはトドメを刺すときのモノ。相手の体力がまだ残っているときのコマンドは違ってくるので注意。とにかく素早く入力しよう。

章	キャラ	コマンド
1	シード	←・↓・→・↓・←・↓・→
	スペード	→・→・→・→・→・→・↑
	ハート	↓・↓・→・↑・↑・←・←
	シン	→・→・→・↓・↓・←・↑
2	フォックス	↑・→・↓・←・↑・→・↓
3	牙大王	↓・↓・↓・↑・↑・↑・↓
	ケンシロウ	↑・↑・↑・←・↑・→・↑
	レイ	↑・←・→・↑・↓・↓・→
	ジャギ	↓・↓・↑・←・→・↓・↓
4	ハブ	→・↑・↓・↓・↓・←・↑
	アミバ	↑・↑・→・↓・→・→・←
	ライガ&フウガ	→・↑・↑・←・↓・↓・→
	ウイグル	↓・↑・↑・↑・←・↓・→
5	巨大ババア	←・←・→・→・↓・↑・↑
	拳王親衛隊隊長	←・←・↑・→・→・↓・↑
	ラオウ	↑・←・→・↑・↓・↓・→
	ダカール	↑・↑・→・→・←・←・↑
	ユダ	←・↓・↑・→・←・←・↓
6	シュウ	↑・←・↓・↓・↓・→・↓
	サウザー	←・→・→・→・←・←・←
	サウザー(※1)	→・←・←・←・→・→・→
7	ラオウ	↑・←・→・↑・↓・↓・→
	ラオウ(※2)	←・↑・←・→・↓・→・←
	ヒルカ	↑・↑・←・→・↓・↓・↓
8	ラオウ	↑・←・↓・→・↓・→・↑

（※1）第6章の3回目の闘いのみ。（※2）第7章の2回目のトキ戦と最後のケンシロウ戦のみ。

マメ情報 さらにゲームが楽しい小ワザ!

ここではちょっと便利なウラワザを紹介しよう。「覇王決定戦」でキャラクター選択時にR1ボタンを押しながら決定すると、服装や体型が変化するのだ。ただし、変化するのは、ケンシロウ（上半身服無し）、ジャギ（ヘルメット無し）、トキ（上半身服無し）、ラオウ（鎧無し）、レイ（白髪）、アミバ（上半身服無し）、フドウ（ラオウ戦バージョン）のみ。ちなみに使える技などは変化しないが、いつもと違った雰囲気で対戦できるぞ。

◉全分岐ポイント大公開!

「救世主伝説」では全8章のうち、5カ所に分岐ポイントがある。そのため1度クリアしただけでは「世紀末シアター」の使用可能シーンはすべて揃わないのだ。右の表を参考にすべてのシーンを集めよう。特に第6章の分岐ポイントはサウザーとの2連戦の前なので、ノーコンティニュークリアを目指すなら隠しルートに進むのが得策。第3章以外は「シアター」の選択シーンが増えるぞ。

▶原作と違う展開が楽しめるだけでなく、ミニゲームが発生する場合もあるのだ。

	分岐条件
第1章	スペードに襲われているミスミを助けられたかどうかで分岐。助けると原作通りに進行。助けないとサザンクロスに侵入するとき、バットを操作するミニゲームが発生する。
第3章	第3章の途中に操作するキャラをケンシロウかレイか選択する場面がある。シーンはないがその後、選択しなかったキャラとの戦闘があるので選択するときには注意。
第4章	ギュウキとの腕相撲の勝敗により分岐。勝つためにはボタン4つを同時に連打するといいぞ。ちなみに負けると、その後の対ハブ戦でザコのかわりにギュウキが登場する。
第5章	シーカーとの闘いで1分40秒以内に全滅できたかどうかで分岐する。成功すると原作どおり拳王の部下が老婆に変装したあの「巨大ババア」が登場するぞ。
第6章	2つ目の地下水路奥の右側にある扉を攻撃して、隠しルートへ行ったかどうかで分岐する。この隠しルートには赤ザコしか登場しないので、確実に体力回復ができる。

まんが／大阪府 ナオサさん

C武論尊・原哲夫／集英社・東映アニメーション©BANDAI 2000

ガングリフォン ブレイズ

PS2 ガングリフォン ブレイズ

●発売日／2000年8月10日●価格／¥6,800
●メーカー／ゲームアーツ/カプコン
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2(138KB)

© 2000 GAME ARTS.Publishing and Distribution by CAPCOM CO.,LTD.

戦術と知識を身につけて、過酷な戦場を戦い抜け!!

日本外人部隊の一員となり、各国の紛争を戦い抜く『ガングリフォン ブレイズ（以下ガングリ）』。難易度の高いACTだけに、苦戦しているプレイヤーも多いことだろう。そこで、戦場で勝利を収めるための戦術と、難関シナリオのワンポイント攻略をお届けしよう。また、追加機体やANOTHERシーンなど、隠し要素もあわせて公開。『ガングリ』をより楽しむためにチェックしてほしい。

▲追加機体の1つ、ヤークトパンターは、HIGH-MACSⅢ（以下、16式）に匹敵する戦闘力を持つ強力な機体だ。

◉強力な戦術をマスターしよう！

敵と戦う際に、ただ正面から撃ち合うと自分も多大な被害を受けてしまう。そこで、攻撃と回避が一体になった、効率のいい戦闘術をいくつか解説しよう。どの戦闘術も1度に複数の操作（旋回中に前進するなど）を必要とするので、慣れるまでは難しいぞ。

上半身旋回射撃

敵のそばを横切るように前進しつつ、上半身を旋回させて射撃すること。敵を中心に弧を描くように移動するのがコツ。距離が離れたらバックで戻りつつ射撃するのも忘れずに。

▲敵を常にガンサイト中心にとらえ続ける。敵を見失わないように！

空中からのRP射撃

ジャンプ後、下を向いてRPで射撃を行うこと。ジャンプ中は攻撃力が上昇し、敵の攻撃も受けにくいので最も強力な攻撃方法と言える。敵をまとめて倒す場合にも有効な手段だ。

▶基地や戦車隊の撃破にも効果あり！

ズームによるヒット&アウェイ

遠距離で敵を発見したら、敵の背後や側面に回り込み、ズームで射撃。敵がこちらに気づいて銃口を向けてきたら、ズームを解除して別の位置に移動。そして再びズームで射撃だ！

▶遠距離からの砲弾は、平行移動で回避可能。

◉難関ステージワンポイントATTACK

ここでは全6シナリオ中、難関となる3つのシナリオをワンポイント攻略。各戦場の難所を解き明かすぞ。なお、右は全シナリオのオススメ装備。アイテムが少なければ、最も簡単なケープカナベラルを何度もプレイし、ボックスを稼ごう。

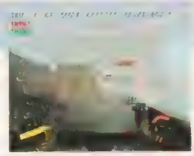
オススメ装備

SCENARIO	装備
グアム	特になし
ケープカナベラル	IGシステム
チベット	ハイパーズーム
ギリシャ	ファイアパワーアップ
ウクライナ	ファストムーブ
エジプト	ファイアパワーアップ

チベット

砲台と要塞の死角を突いて攻撃せよ！

多数の砲台、要塞が存在するが、いずれも側面が死角。横に回り込んで安全にたたこう。ただし、要塞には戦車の護衛隊がいる。まずは戦車を撃破しよう。



ウクライナ

ヘリの退路を確保しつつ戦おう！

ヘリが着地したら、南東の交差点に陣取り、近づく敵を各個撃破。残り1分近くになったら、南下して退路の敵をたたこう。とくに丘の上の敵は優先的に撃破。

エジプト

エレファントはズームで狙え！

絶大な攻撃力と長い射程を持つ、エレファント。この敵機は、単発式ロケット砲のズーム射撃で倒すのがベスト。エレファントの砲撃は平行移動で回避せよ！

『ガングリ』2つの隠し要素を公開！

ここでは、メダル入手によって得られる追加機体や追加シーンを紹介していこう。また、初期設定によるボーナスアイテムの入手条件も一挙公開。これら隠し要素をすべて出して『ガングリ』ワールドを堪能しよう！

SECRET1■メダルGETで新機体&新シーン！

各シナリオで最高得点を得たり、総合得点が一定値に達することで得られるメダル。このメダルが一定枚数に達すると、使用できる機体や新たなシーンが追加されるぞ。メダル枚数と追加要素は右の通り。やり込んで、全要素を入手しよう。

メダル獲得による追加要素

メダル数	入手要素
5	アナザーシーン「グアム」
9	アナザーシーン「ギリシャ」
13	追加機体「9式装甲歩行戦闘車」
17	アナザーシーン「ウクライナ」
21	アナザーシーン「エジプト」
25	追加機体「ヤークトパンター」
29	アナザーシーン「チベット」
33	アナザーシーン「ケープカナベラル」
41	追加機体「13式装甲車」

SECRET2■パイロット設定による初期アイテム

パイロット作成時の設定により、最初から持っているアイテムが追加される。IGシステムなど便利なアイテムを持つ設定もあるので、表をチェックしてほしい。ただし、老人や肥満は、ちょっとかっこ悪いかも…。

追加初期アイテム

パイロットステータス	アイテム
体重90kg以上	アドバンスアーマー
体重120kg以上	アドバンスアーマー×2
視力0.3以下	スーパーズーム×2
視力0.1以下	ハイパーズーム
IQ40以下	IGシステム×3
65歳以上	ファストムーブ×2
100歳以上	ジャンプレギュレイター
初期アイテムが12個未満の場合、12個になるまで右の順に追加	1:アドバンスアーマー
	2:リロードクイック
	3:ファイアパワーアップ
	4:アドバンスアーマー

まんが／大阪府 ナオサさん

PS テトリスwithカードキャプターさくら エターナルハート

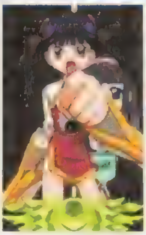
●発売日／2000年8月10日●価格／￥5,800
●メーカー／アリカ
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

隠しキャラ&グラフィックギャラリーをコンプリートしよう!!

隠しキャラを出現させられない人や、「グラフィックギャラリー」が埋められない人のために、グラフィックの入手条件&隠しキャラ出現条件を一挙掲載!!

隠しキャラクター

まずは、「たいせんテトリス」で使える隠しキャラの出現方法を公開。中でもメイリンだけは条件が非常に難しい。そこで、簡単にメイリンを出現させる方法を伝授！「グラフィックギャラリー」のメニュー画面で、L1とR1ボタンを押しながら、「ハイスコアギャラリー」を選択。すると、ネームエントリー画面になるので、「さくらのともだち」と入力しよう。



◀究極の隠しキャラクターともいえる李苺鈴（リ・メイリン）。ファンなら、ぜひ使ってみよう！

名前	使用条件
さくら2	ストーリーモードで、アーシーステージをプレイする
さくら3	ストーリーモードで、ウォーティステージをプレイする
スピネル・サン	ストーリーモードで、最終ステージが始まる前のデモを見る
ルビー・ムーン	ストーリーモードで、最終ステージが始まる前のデモを見る
エリオル	ストーリーモードの最終ステージをクリアする
桃矢	たいせんテトリスで、COMのさくら1に小狼で勝利
雪兎	たいせんテトリスで、COMのルビー・ムーンに桃矢で勝利
メイリン	ストーリーモードの全ステージをノーマルで8分以内にクリア

せいれいコレクション

入手できるせいれい	入手できるステージ	入手条件
パワー	ファイアリーステージ（イージー）	30秒以内にクリア
ソード	ソードステージ（イージー）	30秒以内にクリア
ループ	ジャンプステージ（イージー）	30秒以内にクリア
フライ	フライステージ（イージー）	テトリスを1回以上成功させる
ショット	ミラーステージ（イージー）	15ミノ以内にクリア
ウィンディ	ウィンディステージ（イージー）	合計5ライン以上消す
クリエイト	フラワーステージ（イージー）	消したラインの合計が5ライン以内
イレイズ	イレイズステージ（イージー）	合計15ライン以上消す
ファイアリー	ファイアリーステージ（ノーマル）	30秒以内にクリア
ストーム	ソードステージ（ノーマル）	1分以内にクリア
ジャンプ	ジャンプステージ（ノーマル）	1分以内にクリア
リトル	フライステージ（ノーマル）	1分以内にクリア
ムーブ	ミラーステージ（ノーマル）	消したラインの合計が10ライン以内
ビッグ	ウィンディステージ（ノーマル）	合計10ライン以上消す
フラワー	フラワーステージ（ノーマル）	消したラインの合計が5ライン以内
アロー	イレイズステージ（ノーマル）	1分30秒以内にクリア
スノー	アーシーステージ（イージー）	1分30秒以内にクリア
シャドウ	シャドウステージ（イージー）	テトリスを1回以上成功させる
ドリーム	メイズステージ（イージー）	消したラインの合計が10ライン以内
ヴォイス	イリュージョンステージ（イージー）	消したラインの合計が10ライン以内
ウッド	ウッドステージ（イージー）	1分以内にクリア
サイレント	サンダーステージ（イージー）	テトリスを1回以上成功させる
グロウ	グロウステージ（イージー）	1分以内にクリア
レイン	シールドステージ（イージー）	テトリスを1回以上成功させる
ウォーティ	ウォーティステージ（イージー）	2ライン以内でクリア
ツイン	エリオルステージ（イージー）	テトリスを2回以上成功させる
アーシー	アーシーステージ（ノーマル）	2分以内にクリア
ロック	シャドウステージ（ノーマル）	1分以内にクリア
クラウド	メイズステージ（ノーマル）	消したラインの合計が4ライン以内
イリュージョン	イリュージョンステージ（ノーマル）	1分30秒以内にクリア
フロート	ウッドステージ（ノーマル）	1分以内にクリア
サンダー	サンダーステージ（ノーマル）	消したラインの合計が4ライン以内
ダッシュ	グロウステージ（ノーマル）	1分30秒以内にクリア
シールド	シールドステージ（ノーマル）	1分30秒以内にクリア
スイート	ウォーティステージ（ノーマル）	消したラインの合計が6ライン以内
ライト&ダーク	エリオルステージ（ノーマル）	18ステージクリア時の合計タイムが15分以内
タイム	たいせんテトリス	さくら1で小狼を倒す
ファイト	たいせんテトリス	さくら3で小狼を倒す
ミラー	たいせんテトリス	さくら1で桃矢を倒す
スリープ	たいせんテトリス	さくら3で雪兎を倒す
ソング	たいせんテトリス	さくら2で知世を倒す
チェンジ	たいせんテトリス	さくら2でケロちゃんを倒す
フリーズ	たいせんテトリス	さくら2でユエを倒す

ともよのひみつファイル

「ともよの～」と「みんなのへや」のグラフィックは、プレイヤーキャラを使用して、対戦相手に勝つことで手に入るぞ！

パターン1

プレイヤーキャラ	対戦相手のキャラ	入手服ナンバー
さくら1	さくら2	50
さくら2	さくら1	51
	さくら3	33
さくら3	さくら1	1
	さくら2	47
小狼	ケロちゃん	10
	エリオル	46
	スピネル・サン	48
	ルビー・ムーン	13
	桃矢	11
ケロちゃん	知世	31
	エリオル	19
	スピネル・サン	45
ユエ	小狼	9
	エリオル	42
	ルビー・ムーン	49
知世	ユエ	41
エリオル	小狼	20
	知世	23
	ルビー・ムーン	43
	スピネル・サン	21
	桃矢	16
	雪兎	39
ルビー・ムーン	知世	12
	スピネル・サン	22
	桃矢	37
	雪兎	6
スピネル・サン	知世	2
	ユエ	30
	エリオル	3
	ルビー・ムーン	44
	桃矢	29
	雪兎	5
桃矢	さくら1	18
	さくら2	15
	さくら3	7
	小狼	8
	ケロちゃん	32
	ユエ	38
	ルビー・ムーン	36
雪兎	さくら1	34
	さくら2	14
	さくら3	17
	ケロちゃん	4
	エリオル	40
	スピネル・サン	35

パターン2

入手条件	入手服ナンバー
ストーリーモード（イージー）をクリア	25
ストーリーモード（ノーマル）をクリア	26
ストーリーモードのステージ1をクリア	28
ストーリーモードのステージ9をクリア	27
ストーリーモードのステージ17をクリア	24

みんなのへや

プレイヤーキャラ	対戦相手のキャラ	入手グラフィック
さくら1	知世	知世4
	ケロちゃん	ケロちゃん2
	ユエ	ユエ5
	エリオル	エリオル3
	スピネル・サン	スピネル・サン1
	ルビー・ムーン	ルビー・ムーン3
	雪兎	雪兎3
	メイリン	メイリン6
さくら2	小狼	小狼2
	エリオル	エリオル1
	スピネル・サン	スピネル・サン2
	ルビー・ムーン	ルビー・ムーン6
	桃矢	桃矢6
	雪兎	雪兎5
	メイリン	メイリン4
さくら3	知世	知世2
	ケロちゃん	ケロちゃん4
	ユエ	ユエ1
	エリオル	エリオル6
	スピネル・サン	スピネル・サン6
	ルビー・ムーン	ルビー・ムーン1
	桃矢	桃矢3
	メイリン	メイリン2
小狼	さくら1	さくら1の1
	さくら2	さくら2の7
	さくら3	さくら3の2
	知世	知世3
	ユエ	ユエ2
	雪兎	雪兎4
	メイリン	メイリン5
知世	さくら1	さくら1の2
	さくら2	さくら2の3
	さくら3	さくら3の6
	エリオル	エリオル5
	スピネル・サン	スピネル・サン3
	ルビー・ムーン	ルビー・ムーン2
	桃矢	桃矢1
	雪兎	雪兎2
	メイリン	メイリン3
ケロちゃん	さくら1	さくら1の4
	さくら2	さくら2の1
	さくら3	さくら3の3
	小狼	小狼4
	ユエ	ユエ3
	ルビー・ムーン	ルビー・ムーン5
	桃矢	桃矢4
	雪兎	雪兎6
	メイリン	メイリン1
ユエ	さくら1	さくら1の5
	さくら2	さくら2の2
	さくら3	さくら3の4
	知世	知世5
	ケロちゃん	ケロちゃん5
	スピネル・サン	スピネル・サン5
	桃矢	桃矢2
エリオル	さくら1	さくら1の6
	さくら2	さくら2の4
	さくら3	さくら3の7
	ケロちゃん	ケロちゃん3
	ユエ	ユエ4
スピネル・サン	さくら1	さくら1の7
	さくら2	さくら2の5
	さくら3	さくら3の5
	小狼	小狼1
	ケロちゃん	ケロちゃん6
ルビ・ムーン	さくら1	さくら1の3
	さくら2	さくら2の6
	さくら3	さくら3の1
	小狼	小狼5
	ケロちゃん	ケロちゃん1
	ユエ	ユエ6
	エリオル	エリオル4
桃矢	知世	知世1
	エリオル	エリオル2
	スピネル・サン	スピネル・サン4
	雪兎	雪兎1
雪兎	小狼	小狼6
	知世	知世6
	ルビー・ムーン	ルビー・ムーン4
	桃矢	桃矢5

※表中の「さくら1」は最初から使用できる制服姿のさくらを表します。

まんが／大分県　春生まれさん

©Tetris ® ;C. Elorg1987 Tetris Logo by Roger Dean;c The Tetris Company 1997 All Rights Reserved.Original Concept&Design by Alexey Pajitnov. Tetris ®licensed to The Tetris Company and sublicensed to Arika CO.,Ltd. Cardcaptor Sakura©CLAMP・講談社・NEP21

PS2 栄冠は君に 甲子園への道

●発売日／2000年7月26日●価格／¥6,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC2（150KB）

© 2000 ARTDINK. All Rights Reserved.

目指すは甲子園優勝！ 強豪校になるための育成法&試合運び

強豪校を作るためには、優秀な選手を育てることが最大のポイント。あまり強くないチームでゲームを始めた場合、強豪校に肩を並べるのは一朝一夕にはいかない。まず、しっかりチームを育てて大会に出場し、優秀な成績をあげる。すると翌年の新入生の能力値が底上げされる。こうして実績を積み重ね、甲子園優勝を目指すのだ。

育成編 長期的な視野を持って選手を鍛えていく

選手の育成は、適切な練習メニューを組むことが重要。プレイヤーの好みにも左右されるだろうが、本作で重要とされるのはまず打撃力。序盤であれば、野手は打撃力を、投手は投球力を徹底的に鍛え上げよう。守備力や走力を上げるのはそのあと。弱点を補うか、長所を伸ばすかはプレイヤーの判断と、新入生の能力しだいだ。

育成の心得

1年	ひたすらフレーム値を鍛える
2年	フレーム値中心。スタメンは能力値も
3年	能力値のみ。スペシャリストも養成する
投手	ひたすら投球力。伸びなくなったら打撃力

Point1 鍛える選手を絞り込む

チーム育成のポイントをムダにしない！

カギは少数精鋭主義。初期のフレーム値が低い選手や、ゲーム開始時の3年生など、育ててもあまり意味がない選手に育成ポイントを使うのはもったいない。これらの選手は、なんらかの練習メニューにまとめて配置し、育成ポイントを割り振らないようにしてしまおう。

▲序盤では使わない、守備練習にまとめて配置してみた。

Point2 精神力が下がらないように注意！

練習のメニューは、消費する体力が多いほど能力値が多く上がる。ここで注意したいのが精神力。このパラメータは、試合中、さまざまな場面に影響を与える重要なパラメータなのだ。体力が0になると精神力が激減するので、休養は必ず入れるようしよう。

▲練習後、悩んでいる選手がいたら、声をかけてあげよう。

体力の消費量

☆ ：1～20
☆☆ ：21～40
☆☆☆ ：41～70

練習効果一覧

種類	練習	体力消費	入手方法	種類	練習	体力消費	入手方法
打撃	素振り	☆	－	投球	キャッチボール	☆	－
	マスコットバット(F)	☆	機材購入		シャドーピッチング	☆☆	－
	ハーフバッティング(F)	☆	－		投球用マト(F)	☆☆	機材購入
	筋トレ（F）	☆☆	コーチ		投げ込み	☆☆☆	－
	トスマシン（F）	☆☆	機材購入		変化球	☆☆☆	－
	バント	☆☆	－	守備	遠投	☆	－
	打撃理論（F）	☆☆☆	コーチ		ノック(F)	☆	－
	フリーバッティング	☆☆☆	－		ノックマシン(F)	☆☆	機材購入
	ピッチングマシン(F)	☆☆☆	機材購入		送球	☆☆	－
走塁	ランニング	☆	－		シートノック(F)	☆☆	コーチ
	タイヤセット(F)	☆	機材購入		クロスプレー(F)	☆☆☆	コーチ
	ダッシュ（F）	☆☆	－		連係プレー	☆☆☆	－
	スライディング	☆☆☆	－		フォーメーション(F)	☆☆☆	コーチ

※表中「F」はフレーム値が上昇する練習です。

試合編 状況に応じて選手とサインを使い分ける

試合前に重要になるのが、万全の体調を整えておくこと。体力と精神力は、打撃力や守備力といったパラメータと同様、試合を左右する要素になるからだ。また、代打要員や守備専門の人員など、スペシャリストも用意しておきたい。特に代打は伝令と組み合わせると効果絶大だぞ。

▲試合の直前には休養日を設定して、体力と精神力を最大値まで回復させておくこと。

Point1 チャンスやピンチに迷わず伝令

伝令の効果は、バッター（ピッチャー）の精神力を回復させるだけではない。チャンスにはタイムリーを放ち、ピンチでは三振を奪うなど、選手が期待に応えてくれやすくなるのだ。伝令を出せる回数は限られているが、チャンスと見たら初回からでも使っていこう。

▶ランナーがたまったら、伝令＋サインの「一発狙い」で得点奪取!!

Point2 複数のサインを組み合わせる

試合中にはサインを2つまで同時に出すことができる。サインごとの特性を理解していれば、2つの組み合わせによって、特殊な効果を得ることができるのだ。さらに伝令を一緒に使うことで、その効果をより高いものにすることもできる。

サイン組み合わせ例

サイン例	備考
コンパクトに狙え＋流し打ち	バッターが右打者の場合。ランナーを進めることに専念する
打て＋長打狙い	ランナーが3塁にいるとき、外野フライを狙う
直球勝負＋スピード重視	投球力と体力が高い投手は、直球でぐいぐい押せる
打たせて取れ＋ゲッツーシフト	投手の体力が減ってきたら、少ない球数でアウトを稼ぐ

まんが／宮城県 BQさん

© 2000 KONAMI 財団法人日本相撲協会公式ライセンス商品

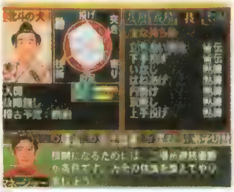
PS

日本相撲協會公認 日本大相撲

●発売日／2000年7月13日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(3ブロック)

名横綱を生み出すための2大ポイントをチェック!

新部屋の親方となり、未来の角界を担う力士を育てていくSLG『日本大相撲』。このゲームの最終的な目標は、自分の部屋から角界の頂点である横綱を輩出すること。しかし、横綱を狙うにはすべての能力においてMAXに近い数値を求められるので、戦いは入門時から始まっているといっても過言ではない。個人の潜在能力を見極めることはもちろん、効果的な稽古をつけることが強い力士を育てるのに重要なポイントになってくるのだ。そこで今回は、弟子の持つ潜在能力の見極め方と各稽古の効果＆効率のよい稽古の組み立て方の２大ポイントを大公開！　コレさえ理解すれば、自分の部屋から角界史上に残る最強の横綱を生み出すのも決して夢ではないぞ!!



◀能力と技の2つを備えてこそ、綱取りの道が開ける。

1 愛弟子に秘められた可能性を知ろう

入門してきた弟子がどれほどの可能性を秘めているかは、マネージャーのコメントで判断することができる。弟子の能力は、投げや突きなど全６種類のパラメータに分けられ、それぞれの最大値は255に設定されている。この能力の総計値によってマネージャーのコメントが変化するので、新弟子が入門したら確認しておこう。なお、横綱になるには「末恐ろしい～」とコメントされた弟子でないとかなり難しいぞ。

◀このコメントが聞ければ、あとはしっかり育成するのみ！

マネージャーコメントによる潜在能力チェック

コメント	ランク	潜在能力	
		[illegible]	[illegible]
末恐ろしい素質の持ち主です	AAA	1500以上	－
貴重な逸材です	AA	1350以上	－
大きな素質を持っています	A	1200以上	－
(　　)の能力に関しては横綱級の～	B	1200以下	6種類の能力のうち、1つが250以上
(　　)の力がありそうです	C	1200以下	6種類の能力のうち、1つが200以上
かなりの潜在能力を秘めています	D	900～1200	6種類の能力がどれも200以下
能力はまだ未知数です	E	600～900	6種類の能力がどれも200以下
この世界で大成するのは難しいかも	F	600以下	6種類の能力がどれも200以下

CHECK 確実に逸材が欲しければ…

有望な弟子を取るにはどうすればいいか？　これには2つの方法があり、１つは「学生相撲で優勝経験」のある入門者を獲得すること。年齢が高いのは難だが、能力はもちろん、修得している技にも期待できる。もう１つは、10年目以降に登場する自分の息子。ほぼ確実に横綱級の力を秘めているので、しっかり育てよう。

◀息子の初期能力値はランダムなので、登場直前にセーブしておこう。

2 稽古の効果を理解してバランスのよい育成を

どんなにすぐれた能力を持った弟子でも、育て方が悪いと大成するのは難しい。そこで、入門直後は一人稽古で基礎体力をつけることから始めよう。そして、マネージャーのコメントが「力士らしい基礎体力に～」に変わったら、複数稽古を取り入れていく。ただし、複数稽古は相手との相性や能力差などを考えておこなうこと。また、弟子の能力は親方のタイプによって自然に成長していく。どの能力が成長するかは親方のタイプによって異なるので、うまく弟子の育成に生かそう。

▲１つの能力だけでなく、全体をバランスよく育てていこう。

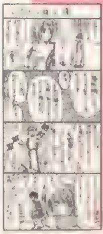
親方別１週間のパラメータ変化

親方タイプ	パラメータの増減						
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
パワー	0.05	0.05	0.05	0.05	－	－	－
テクニック	0.02	0.05	－	0.09	0.11	－	－
フィシカル	0.05	0.05	0.05	－	－	0.11	－
ガッツ	－	0.13	0.07	－	－	－	－
スタミナ	－	0.05	0.05	0.11	－	－	－

各稽古の効果一覧

稽古の種類		パラメータの増減						
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
一人稽古	見取り稽古	－0.16	－0.16	－0.16	－0.16	－0.16	0.16	－0.16
	四股	0.71	0.71	0.27	0.27	0.27	0.08	0.71
	鉄砲	0.27	0.27	1.14	0.16	0.27	0.08	0.71
	股割り	0.51	0.51	0.08	0.51	0.27	0.08	0.71
	摺り足	0.27	0.27	0.27	0.94	0.27	0.08	0.71
	筋トレ	0.39	0.39	0.39	0.39	－	0.08	0.94
複数稽古	ふつかり稽古(攻)	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	－	0.86
	ふつかり稽古(受)	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	－	0.86
	三番稽古	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49
	申し合い	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49
	付け人指導(関取)	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49
	付け人指導(付け人)	0.31～1.06	0.31～1.06	0.31～1.06	0.31～1.06	0.31～1.06	0.31～1.06	0.31～1.06
出稽古		0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49	0.31～1.49
その他	巡業(関取)	0.12	0.12	0.12	0.12	0.2	0.12	0.86
	巡業(付け人)	0.31	0.31	0.31	0.31	－	0.31	0.86
	休養	－0.2	－0.2	－0.2	－0.2	－0.2	－0.2	－0.2
	入院	－0.43	－0.43	－0.43	－0.43	－0.43	－0.43	－0.43
	お客さん	0.12	0.12	0.12	0.12	0.12	0.12	0.12
	逃亡	－0.2	－0.2	－0.2	-0.2	－0.2	－0.2	－0.2

※「親方別１週間のパラメータ変化」と「各稽古の効果一覧」表内の数値は、各力士の能力の最大値を100%とした場合の増減値（%）になっています。



まんが／広島県　三貴由里さん

PS2 実況GⅠ Stable

●発売日／2000年9月28日●価格／オープン
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC2(123KB)

©1999 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

特殊スタッフの登場条件&スキルを大公開！

スタッフには雇用コマンドでいつでも雇える一般スタッフと、特定の条件で出現する特殊スタッフがいる。特殊スタッフは厩務員で3個、調教助手で2個までスキルを身につけるので、馬の能力を伸ばしやすいのだ。ただ、一般スタッフも最大まで経験をつめば、相性フリーという、とても役立つスキルを覚えるのであなどれないぞ。

特殊厩務員の登場条件とスキル

厩務員名	スキル1	スキル2	スキル3	登場条件
石井三郎	ダ↑	重↑	根↑	厩舎雰囲気度5以下、遠山牧場で繁殖牝馬が受胎している状態のとき、石清水S（1月4週京都）、ブラッドストーンS（3月2週中山）、石狩特別（9月2週札幌）のどれかで3着以内
岩井夕子	復↑	体↑	芝ダ	厩舎雰囲気度8以上、遠山氏の友好度が最大までアップしているとき、ミモザ賞（4月2週中山4歳500万下）で5着以内
大林智子	芝↑	重↑	根↑	厩舎雰囲気度8以上、厩舎の通算勝利が100勝以上のとき、フリーウェイS（5月3週東京1600万下）で5着以内
大山政美	ダ↑	復↑	体↑	厩舎雰囲気度6以上、調教師リーディング80位以上のとき、大津特別（2月3週京都）、大沼S（6月4週函館）、大雪ハンデキャップ（8月2週札幌）、大原S（11月2週京都）のどれかで5着以内
片岡義明	復↑	体↑	ダ↑	厩舎雰囲気度6～8の間で、厩舎スタッフの中に女性キャラが1人以上いるとき、江の島特別（5月3週東京）、湘南S（6月1週東京）、サマーS（7月5週小倉）、マリーンS（7月5週函館）のどれかで5着以内
片桐茜	気↑	体↓	根↑	厩舎雰囲気度3～7で、エックス牧場が馬を預けてくれるようになっているとき、初茜賞（1月3週中山900万下）で3着以内
木下雅彦	芝↑	重↑	体↑	厩舎雰囲気度6以上、専属騎手が2人いるとき、雅S（1月2週京都）、木津川特別（2月2週京都）、木曽川特別（6月2週中京）、もちの木賞（11月3週京都）、桜の木賞（12月2週中京）のどれかで5着以内
小出和夫	気↑	体↓	重↑	厩舎雰囲気度3～8、遠山牧場に種牡馬がいる状態のとき、TVh賞、TVh杯、TUF杯、STV杯、KBC杯、NST賞、HTB杯、UHB杯、BSN賞、TVQ杯、HBC杯、UHB賞のどれかで5着以内
小西邦明	芝↑	重↑	根↑	厩舎雰囲気度4～6、厩舎の通算勝利が50勝以上のとき、ジャニュアリーS、エイプリルS、ジューンS、オーガストS、セプテンバーS、オクトーバーS、ノベンバーS、ディセンバーSのどれかで3着以内
桜木織香	芝ダ	気荒	重↑	厩舎雰囲気度9以上、調教助手に女性キャラが1人以上いるとき、織姫賞（7月2週福島5歳上900万下）で3着以内
秋　鈴司	体↑	芝↑	重↑	厩舎雰囲気度6以上で、KRA賞を受賞したことがあるとき、秋川特別（5月4週）、麦秋S（6月2週）、錦秋特別（10月2週）、秋嶺S（10月3週）、晩秋特別（11月3週）、深秋特別（11月4週）のどれかで5着以内
白木玲子	体↑	ダ↑	気↑	厩舎雰囲気度7以上で、スタッフの中に吉本剛、服部一繁、小出和夫、今村駿平がいないとき、エルフィンS（2月1週京都4歳オープン）で3着以内
進藤恵美	体↑	ダ↑	復↑	厩舎雰囲気度7以上で、所属厩務員の中に大山政美がいるとき、ターコイズS（12月1週中山4歳上オープン）で5着以内
住田薫	ダ↑	体↑	気↑	厩舎雰囲気度8以上、東西牧場が馬を預けてくれるようになっているとき、カーネーション特別（5月3週東京4歳500万下）で3着以内
伊達希実子	根↑	気荒	重↑	厩舎雰囲気度4以下で、殿堂入りした馬が1頭以上いるとき、伊達特別（11月2週福島4歳上500万下）で3着以内
田所昭彦	体↑	気荒	芝ダ	厩舎雰囲気度8以上、管理馬が5頭以下のとき、生田特別（7月2週阪神5歳上900万下）、八甲田山特別（7月3週函館4歳上500万下）、日田特別（7月3週小倉4歳上500万下）のどれかで5着以内
柘植英夫	芝↑	重↑	根↑	厩舎雰囲気度7以上、厩舎の通算勝利が80勝以上のとき、寒梅賞（1月3週京都）、紅梅S（1月3週京都）、白梅賞（1月4週京都）、梅花賞（2月1週京都）、飛梅賞（2月3週京都）のどれかで3着以内
友原愛	芝↑	体↑	気↑	厩舎雰囲気度8以上、調教師リーディング40位以上のとき、サフラン賞（10月2週東京3歳500万下）で3着以内
新田慎也	体↑	復↑	ダ↑	厩舎雰囲気度8以上、六甲、奈々村、安永、栗山のいずれかと知り合いのとき、新緑賞（4月4週）、新潟日報賞（8月4週）、北海道新聞杯（8月4週）、道新スポーツ賞（9月4週）、新涼特別（9月4週）のどれかで5着以内
根岸三郎	復↑	根↑	気↑	最初からいる
服部一繁	根↑	復↓	重↑	厩舎雰囲気度4以下、調教師リーディング80位以下のとき、御堂筋S（3月1週阪神）、なにわS（3月4週阪神）、道頓堀S（4月1週阪神）、梅田S（4月2週阪神）、難波S（4月3週阪神）のどれかで5着以内
浜崎伸一	体↑	芝↑	重↑	厩舎雰囲気度7以上で、KRA賞を受賞したことがあるとき、野島崎特別（4月3週中山）、竜飛崎特別（7月1週函館）、七重浜特別（7月4週函館）、湯浜特別（7月5週函館）のどれかで5着以内
船木勝	復↑	重↑	芝ダ	厩舎雰囲気度8以上、厩舎の通算勝利が100勝以上のとき、十勝岳特別（8月4週札幌500万下）、船橋S（3月4週中山1600万下）、貴船S（10月5週京都1600万下）のどれかで5着以内
増長鉄也	復↑	重↓	芝ダ	厩舎雰囲気度4～8、管理馬が10頭以上いるとき、馬事会杯（4月1週中山）、障馬特別（5月1週東京）、ながつきS（9月3週中山）、相馬特別（10月5週福島）、長篠特別（12月3週中京）のどれかで5着以内
丸山茂	復↑	体↑	気↑	厩舎雰囲気度4～6、管理馬が10頭以上いるとき、上賀茂S（5月1週京都）、北九州短距離S（7月3週小倉）、九州スポーツ杯（7月5週小倉）、九十九里特別（10月1週中山）のどれかで3着以内
宮崎清	重↑	復↑	芝↑	厩舎雰囲気度7以上、管理馬が5頭以上のとき、巌流島特別（1月5週小倉）、鹿島特別（3月4週中山）、かもめ島特別（7月3週函館）、渡島特別（7月4週函館）のどれかで5着以内
楢輝了	相性	気↑	根↑	厩舎雰囲気度2以下で、GⅠレースを勝ったことがあり、厩舎全体で30カ月以上未勝利が続いているとき
横井源三	体↑	ダ↑	重↑	厩舎雰囲気度5以下、調教師リーディング60位以下のとき、三河特別（6月1週中京）、横津岳特別（6月4週函館）、三木特別（7月1週阪神）のどれかで5着以内
吉本剛	根↑	気荒	芝ダ	厩舎雰囲気度4以下、コースレコードをプレイヤー管理馬が更新しているとき、鳳来寺山特別（2月2週中京）、医王寺特別（10月4週福島）、天王山特別（11月1週京都）のどれかで5着以内
四谷昇	体↑	根↑	復↑	厩舎雰囲気度8以上、調教師リーディング30位以上のとき、ムーニーバレーRC賞、シドニーT、メルボルンT、オーストラリアT（いずれも4月4週京都）のどれかで3着以内
和田かほり	気↑	体↑	復↑	2年目1月3週になると、必ず登場する

特殊調教助手の登場条件とスキル

調教助手名	スキル1	スキル2	登場条件
有野太郎	気↑	－	厩舎雰囲気度7以上で、所属スタッフが女性キャラだけのとき、バレンタインS（2月2週東京1600万下）、パラダイスS（6月3週福島4歳上オープン）、花園S（11月4週京都1600万下）のどれかで10着以内
今村駿平	タッ	－	厩舎雰囲気度4以下で、所属厩務員の中に吉本剛、服部一繁、小出和夫のいずれかがいるとき、マカオJCT、ホンコンJCT、タイランドカップ、マラヤンRAT（いずれも8月1週小倉）のどれかで5着以内
工藤陽介	スタ	－	厩舎雰囲気度4～6で、厩舎スタッフに女性キャラがいないとき、火の山特別（2月2週小倉900万下）、阿蘇S（8月4週小倉1600万下）のどれかで5着以内
剣崎俊	スピ	－	厩舎雰囲気度5以下で、KRA賞の最優秀短距離馬賞を受賞したことがあるとき、北斗賞（9月2週札幌）、高湯特別（10月3週福島）、秋元湖特別（10月5週福島）のどれかで3着以内
玄田豪達	スタ	－	厩舎雰囲気度4～7で、管理馬が5頭以上のとき、富良野特別（8月1週札幌）、耶馬渓特別（8月2週小倉）、西郷特別（11月1週福島）のどれかで3着以内
瀬村伸行	スピ	－	厩舎雰囲気度6以上、調教師リーディング50位以上のとき、瀬戸特別（3月2週中京）、高瀬川特別（5月1週京都）、八瀬特別（11月2週京都）、逆瀬川S（12月3週阪神）のどれかで5着以内
中津晃一	スピ	－	最初からいる
仲本学	タッ	－	厩舎雰囲気度8以上、調教師リーディング50位以上のとき、仲秋S（9月3週阪神1600万下）、仲冬S（12月1週中山1600万下）のどれかで5着以内
野呂英雄	スタ	－	厩舎雰囲気度5以上で、所属厩務員の中に和田かほり、根岸三郎のいずれかがいるとき、野苺賞（6月3週阪神）、野分特別（9月2週阪神）、習志野特別（9月4週中山）、野路菊S（10月1週阪神）のどれかで3着以内
速水百合子	スピ	－	厩舎雰囲気度7以上、厩舎通算勝利が100勝以上のとき、白百合S（6月1週中京4歳900万下）で3着以内
伏神京也	タッ	根↑	厩舎雰囲気度3以下、厩舎の通算勝利が200勝以上のとき、神無月S（10月4週東京4歳上オープン）で勝利する
松下由華	タッ	－	厩舎雰囲気度4～6の間で、マキシムファームから馬を預けてもらえる状態のとき、赤松賞（11月4週東京3歳500万下）で3着以内
水谷綾華	スタ	－	厩舎雰囲気度9以上で、厩舎スタッフの中に吉本剛、服部一繁、小出和夫、今村駿平がいないとき、あやめ賞（4月5週京都4歳500万下）で5着以内

◎厩舎雰囲気度判定コメント

特別厩務員を雇うときに重要な、厩舎の雰囲気は全部で10段階。コメントによって雰囲気のレベルを判断しよう。

●LV10「みんな一丸と…」●LV9「厩舎内がとても…」
●LV8「厩舎内に連帯…」●LV7「些細な不満…」
●LV6「特に問題は…」●LV5「誰も何も言わない…」
●LV4「厩舎内が騒が…」●LV3「毎日誰かが喧嘩…」
●LV2「皆が皆険悪な…」●LV1「もはや最悪の…」

表内の各スキルの略称と意味

●相性：相性フリー（どの馬とも相性が良い）●スピ：スピードUP●スタ：距離適性UP●ダッ：ダッシュ力UP●気：気性●根：根性●体：体質●復：回復力●芝（ダ）：芝（ダート）●芝ダ：芝・ダート両適性UP●重：重馬場適性●気荒（臆）：気性荒く（臆病に）なる●↑：UP●↓：DOWN

まんが／岐阜県 コージンさん

©石森プロ・東映 ©BANDAI 2000

PS 仮面ライダーV3

●発売日／2000年9月14日●価格／¥5,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2人プレイ可

『仮面ライダーV3』の隠し要素&出現条件を大公開!

キャラクターゲームとしての魅力はもちろん、格闘ゲームとしての評価も高い『仮面ライダーV3』。その全隠し要素を紹介。これを読めば「メダルを稼ぐには特訓モードをプレイして黄昏の特訓モードを出し、このモードをやり込めばいい」といったこともわかるはずだ。

◉隠しモードの出現条件の秘密

メダルとデジタルカードを引き換えることのできるV3デジタルカードモードはメダルを50枚獲得した段階で出現する。同様に200枚で5対5までのチーム戦ができるチーム対戦モードが、250枚で限られた体力で対戦闘員戦を行なう戦闘員と遊ぼうモードが、350枚で限られた体力で対怪人戦を行なうサバイバルモードが、400枚で黄昏の特訓モードが、それぞれ出現する。

◀モード出現に関わるメダル枚数は累積。順次カードにしよう。

◉隠しキャラクターの出現条件の秘密

多くの隠しキャラは1人で対戦モードをクリアすることで出現する。出現順序は①戦闘員、②サイタンク、③仮面ライダー2号、④カメバズーカ、⑤仮面ライダー1号、⑥デストロン首領だ。ただし、1度に出現するのは1キャラだけなので、全員を出すには何度もクリアする必要がある。なお、仮面ライダー1号と2号はストーリーモードの「ライダーマン編」をクリアするか、前作の『仮面ライダー』のセーブデータを読み込むことでも使用可能。また、ライダーマンはストーリーモードの「V3編」をクリアすることで、立花藤兵衛はV3カードをオールコンプリートすることでそれぞれ出現する。

◉戦闘員と遊ぼうモードの秘密

戦闘員と遊ぼうモードを戦闘員でプレイすると、味方の戦闘員とともに怪人や仮面ライダーたちと戦うことになる。味方の戦闘員はCOMが操作しているが、2P側のコントローラのスタートボタンを押すことで、2Pが乱入しての協力プレイも可能になっている。

◀戦闘員は2人1組。友だちと一緒にプレイすることも可能。

◉メダル獲得枚数の秘密

ストーリーモードでもらえるメダルの枚数は戦い方によって変化する。対戦闘員戦クリアで1枚、対怪人戦の前半クリアで1枚、対怪人戦の後半クリアで2枚、必殺技フィニッシュで1枚となっている。特訓モードでは目標をクリアするたびに2枚、4枚、8枚、20枚、50枚のメダルがもらえる（比較的コンボを当てやすいV3やサイタンクを相手に選ぼう）。黄昏の特訓モードをクリアすれば、さらに大量のメダルが入手可能。目標をクリアするたびにメダルは手に入るが、FINALをクリアするだけで99枚ももらえるぞ（黄昏の特訓モードをクリアすることで隠しオプションも出現していく）。

◉黄昏の特訓モードの秘密

黄昏の特訓モードには2種類の特訓が用意されている。手持ちのメダル枚数が偶数なら空中コンボ、奇数なら縦横調節（どちらも編集部の命名）が出現するのだ。枚数調整にはストーリーモードの対戦闘員戦を利用しよう。

空中コンボ

ドラム缶を規定の回数だけ空中コンボするとクリアとなる。浮かせたらダッシュで間合いを詰め、パンチで浮かせるのが基本。ダッシュを止めるにはR1ボタンを使おう。

縦横調節

ドラム缶を画面下のマークと同じ向き（縦か横）にし、時間内に全マークを消せばクリアとなる。強下段キック（⬇+R1+×）の技を使うと縦と横を入れ替えやすいぞ。

◉ストーリーモードの秘密

【仮面ライダーV3編】第7話「カマクビガメは誰を追う？」開始直後の対戦闘員戦をV3に変身してからクリアすると、デモにライダーマンが登場する。そして第8話の前に特別編「デストロン最大の作戦」が出現するのだ。このまま特別編、第8話、最終話とすべてクリアしていくとエンディングの内容が変化する。

【ライダーマン編】「仮面ライダーV3編」をクリアすると遊べるようになる。これをクリアすると、初プレイ時には使用できなかったドリルアームとスイングアームが使えるようになる。同時に「仮面ライダー1号編」と「仮面ライダー2号編」も出現する。

キャラ別オススメコンボ

より大きなダメージを与えられる空中コンボを全キャラ分、紹介しよう。コマンドはキャラが右向き時のもので、Pはパンチ、Kはキック、Gはガードをそれぞれ指している。

▲攻撃入力後にガードを押し、その技を出さないGキャンセルも使おう。

キャラ名	オススメコンボ
仮面ライダーV3	➡K、➡K+G、PP⬆P、PPP、PPPK
仮面ライダー1号	➡K+G、P、PP、PPP、PPPK
仮面ライダー2号	⬆P+G、⬅P⬆P、PP、PPP、PP⬆P
ライダーマン	PP⬆P、PP⬆P、➡PPKK、⬇P+G
ハサミジャガー	➡P、PPK、PP、PP、PP、PP⬆K
ジシャクイノシシ	PPK、⬅P+G、⬆P、PP、PPP、➡➡、⬇KKK
ガマボイラー	KK、P+G、P、P+G、PP、PP、➡PP
カニレーザー	⬅K、⬆P、PP⬆P、PP、PP⬅P
原始タイガー	⬆P+G、PP、PP、➡PPK（Gキャンセル）、PP、PP⬆P
死人コウモリ	➡KK、P、⬅PP、P、P、➡PP、P+GK
カマクビガメ	⬅P+G、⬆P+G、P、⬅PP⬇P（Gキャンセル）、⬅PP⬇P（Gキャンセル）、PP、⬇PP
ザリガーナ	PK、⬆P+G、⬇PPP、PPP、PPP、⬆P+G
戦闘員	⬇PP、⬇PP、➡➡、⬇K+G
サイタンク	➡PP、➡PP、PP、PP➡PP、➡➡、⬇KK
カメバズーカ	⬅P+G、➡KK、PP、PP、PP、➡PP➡P
デストロン首領	⬆P、⬆P、PP、PP、PP、PP⬆P、➡PP
立花藤兵衛	⬇PP、⬇PP、⬇K+G

まんが／青森県 コン助さん

PS2 G I JOCKEY2

●発売日／2000年11月2日 ●価格／¥6,800
●メーカー／コーエー
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2(350KB)、2人プレイ可

©2000 KOEI,Co Ltd.

騎手ライフを充実させる厩舎&スペシャル馬情報

数年プレイしているのに、なかなか厩舎が増えない。TTG（テンポイント、トウショウボーイ、グリーングラス）は、どうしたら登場するのか？ そんな、お悩みを一気に解決。厩舎を増やす条件と、全スペシャル馬の出現条件を完全公開だ。とくに厩舎に関しては、なぜ厩舎が増えないのかと疑問に思っていた人も多いはず。じつは、フリー騎手になってからイベントを起こす必要があったのだ。うまくいけば、2年目に全厩舎と知り合いになることも可能（中田厩舎所属では厳しい）。スペシャル馬も計画的に登場させれば、年間GI総なめも夢じゃない。

▶スペシャル馬は、3歳での登場を目指そう。

知り合い厩舎を増やすには？

厩舎には派閥があり、特定の条件を満たすことによって、各派閥と知り合いになっていく。その条件は、「騎手大賞」「初リーディング」「最優秀新人賞」「8大競走制覇」「全場重賞制覇」「初海外制覇」「WSJS初制覇」「初GI勝利」「通算50勝」「通算勝利50勝ごと」。ただし、中田厩舎に所属した場合は、「初リーディング」「初GI 勝利」「通算50勝ごと」に関しては無効。代わりに「通算100勝ごと」となっている。なお、いずれの厩舎にしても、3つの派閥と知り合った後はフリー騎手になっていないと、いくらイベントを起こしても厩舎が増えないので注意してほしい。

厩舎の派閥

①荻沢、野広
②西川、長野、松岡
③山崎、畑山
④照屋、古窪洋、奥山
⑤中田
⑥小森、野辺
⑦相沢、仁藤、古窪正
⑧白田、芦口、林、松浦

知り合っていく順序

①→②→③→⑧→④⑥⑦→⑤
②→③→④→⑦→①⑥⑧→⑤
③→④→①→⑧→②⑥⑦→⑤
④→①→②→⑦→③⑥⑧→⑤
⑤→⑥→③→⑦→②→⑧→④①
⑥→⑦→⑧→①→②③④→⑤
⑦→⑥→⑧→③→①②④→⑤
⑧→⑥→⑦→①→②③④→⑤

スペシャル馬の出現条件

スペシャル馬登場イベントは、各出現条件を満たした翌週に発生する。1月1週から20週目（京王杯SC当日）までに発生した場合は4歳、21週目（オークス当日）以降に発生した場合は3歳で登場するので、登場時期が3歳、あるいは4歳クラシックに間に合う頃になるように調整しよう。皐月賞直後に1日6勝で4歳のテンポイントやトウショウボーイを出してしまったら、非常にもったいない。その意味では、シンザンやエクリプスも、3歳で登場させるために、秋のGIを国内・海外それぞれ1つだけ残しておくといい。なお、1度起こったイベントでも、それに対応するスペシャル馬がすべて引退したあとは、再度同じ条件を満たせばOK。生涯一度しか起こらないイベントは、以下のとおりで再び発生する。いずれも最多勝利騎手賞を取っていることが共通条件で、170勝以上→セキトバ、150勝以上→エクリプス、130勝以上→シンザン、100勝以上→タケシバオーとなる。

出現条件	出現するスペシャル馬
海外GI全制覇	エクリプス
国内GI全制覇	シンザン
中央全10場重賞制覇	タケシバオー
年末表彰の牝馬3部門独占（注1）	ダイナカール、ハギノトップレディ
1頭でレコードを3つ以上更新	マルゼンスキー
1日に6勝以上	テンポイント、トウショウボーイ、グリーングラス
WSJSで優勝	タニノムーティエ、アローエクスプレス
年間100勝以上	セントライト
1頭で日本・欧米マイル以下GI4種類以上優勝（注2）	ネイティヴダンサー、ニホンピロウィナー
2ケタ人気で年間4勝（注3）	エリモジョージ、カブトシロー
1頭で米国三冠	セクレタリアト、シアトルスルー、ノーザンダンサー
1頭で欧州三冠	ハイペリオン、ミルリーフ、ニジンスキー
1頭で国内牡馬三冠	ミスターシービー、カブラヤオー、トキノミノル
1頭で国内牝馬三冠	テスコガビー、スウヰイスー、カネケヤキ
逃げ馬でGIを年間3種勝利	プリテイキャスト、ホワイトフォンテン、トーヨーアサヒ
追い込み馬でGIを年間3種勝利	シービークロス、ギャロップダイナ、ヒカルイマイ
1頭でその年に地方重賞7勝以上、うちGI2勝以上	ハイセイコー、タケホープ
年間300回騎乗以上	オペックホース、モンテプリンス
年間重賞20勝以上	ハクチカラ
1頭の馬で20戦以上&有馬記念勝ち（注4）	アンバーシャダイ、ストロングエイト、スピードシンボリ
天皇賞春秋連覇（注5）	メジロアサマ
「メジロアサマ」で、安田記念・天皇賞秋制覇（注6）	メジロティターン
「トウメイ」で天皇賞秋・有馬記念制覇（注7）	テンメイ
牝馬で日本ダービー制覇	クリフジ、ヒサトモ
騎手大賞受賞	イットー、トウメイ
すべてのスペシャル馬イベントを発生	セキトバ

（注1）プレイヤー騎乗でその年にGI勝利、（注2）欧米マイルGIを最低1勝、桜花賞・2000ギニーは対象外、複数年にまたがっても可（注3）GII以下で12頭立て以上のレース、（注4）20戦以降に有馬記念を勝つ、（注5）1頭の馬で同じ年に連覇、（注6）同じ年に安田記念→天皇賞秋の順に制覇、（注7）同じ年に天皇賞秋→有馬記念の順に制覇

まんが／兵庫県 もやし・ザ・伸縮自在さん

PS

トゥームレイダー4 ラスト レベレーション

●発売日／2000年7月19日●価格／￥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／A・AVG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

超難関ポイント突破のヒントをアドバイス！

練りに練られた"謎解き"が、各ステージにたくさん用意されている『トゥームレイダー4』。ここでは、そんな謎解きの中でも、とくに難しいものをピックアップして、クリアするためのヒントを解説していくぞ。攻略に行き詰まっていた人は、参考にしてみよう！

難所1 トゥーム・オブ・セト

◉光る床の秘密を見抜こう

写真の部屋には、特殊な仕掛けが用意されていて、それを作動させないと奥の扉を開けることはできない。注目してほしいのは部屋の奥に掲げられた「たいまつ」。正しく床を踏むと、この「たいまつ」に火がつき、逆に余計な床を踏むと火がすべて消えてしまうらしいのだが……。なお、外の通路にあるスイッチを入れると、仕掛けを初期状態にリセットできるぞ。

▲部屋の中のスイッチを操作すると、床下の一部から光が差し込む。

難所2 ホーリーレイク

◉水中のカガミに映った情報を見逃すな

写真の、水中の壁の一部がカガミになった部屋には、ちょっとした秘密が隠されている。部屋の周囲を普通に見渡しても、何も見つけることはできないが、カガミに映りこんだ景色をよく観察してみると、何か重要なことが発見できるかも……。なお、これと同じような、不思議なカガミの仕掛けは、この先の「コースト・ルイン」ステージにも用意されている。

▲カガミに映った地形と、実際の地形を比べてみよう。何かあるかも？

難所3 コースト・ルイン 1

◉トラップの仕組みを考えよう

銃撃で破壊できる壁を突破して、その奥に進むと、写真のような斜面を発見できるはず。この斜面を滑り下りると足場に着地できるが、そのまま数秒間、何もしないでいると足場が引っ込んで、針のトラップの餌食になってしまう。ここでは、足場が引っ込む前に"あるもの"をすべて破壊するしかない。成功すれば、針のトラップが作動しないようにできるのだ。

▲これが問題の斜面。その奥の部屋には重要アイテムが眠っている。

難所4 コースト・ルイン 2

◉「たいまつ」を使って道を開こう

木の棒のようなアイテムを拾ったあと、ララが左手にその棒を掲げたら、火の前で○ボタンを押してみよう。棒が「たいまつ」になるぞ。「たいまつ」は、明かりにもなるが、写真の場所では、仕掛けを作動させる大切な道具になる。いろいろ試してみよう。なお、この先の「大いなる書庫」ステージでも、「たいまつ」を使って突破口を開く仕掛けが用意されているぞ。

▲火を使って何ができるか考えれば、ここでやるべきこともわかるはず。

難所5 シティ・オブ・デッド

◉謎を解いて出口を見つけ出そう

スタート地点から数えて4つ目の直角コーナーには、意味ありげな高台がある。周囲の地形を利用して、バイクごとこの高台に乗れば、地下エリアに進めるぞ。地下エリアに進んだはいいが、そこから出られず困っていた人は、写真をヒントに出口を探してみよう。なお、この出口の先には壁に設置されたスイッチが用意されている。見逃しやすいので注意しよう。

▲壁をよく観察すれば、ぶら下がれそうな亀裂を見つけられる。

難所6 ディフェンスゾーン

◉バイクをパワーアップさせよう

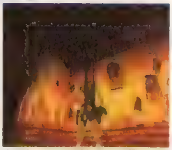
このステージにある、故障したジープを調べると、「注入器」というアイテムを入手できる。このアイテムは「キャッスルゲート」ステージの奥で入手できる、とあるアイテムと組み合わせることができるぞ。その組み合わせで完成したアイテムをバイクの手前で使用すれば、マシン性能がアップして、バイク走行中にR2ボタンで、加速できるようになるのだ。

▲ジープを調べると「注入器」を入手できる。場所はシビアだぞ。

難所7 メンカールの石室

◉撃つべきものを見極めよう

写真のようなライオンの像は、よく見ると石をくわえている。この石は破壊できそうだが……。また、ステージ終盤には、3つの猿の像が安置された部屋がある。それぞれの猿の像の前にはスイッチがあり、これらのスイッチを作動させると、それに対応した猿を召喚できる。この猿の中には、ララの味方もいるらしいので、むやみに攻撃をしないように。

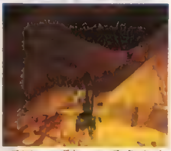


▲装飾品と思われがちなライオンの像。じつは仕掛けが隠されている。

難所8 クフ王妃のピラミッド

◉最後の「シャフトの鍵」を入手しよう

4つ目の「シャフトの鍵」は このステージに隠されている。「大ピラミッド内部」ステージへの入口がある、大きなピラミッドの正面には、比較的小規模のピラミッドが3つ並んでいる。この近くを探せば、写真のような場所を見つけられるはず。ここでは意外な物を動かすことができて、それが隠し扉を開けるカギになっているらしいのだが……。



▲動かせそうなものは見当たらないが……。岩は動かせるのだろうか!?

まんが／福井県 バミ秋呀さん

©TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION © AND TM CORE DESIGN LIMITED 1999-2000.
©1999-2000 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.Published under license by CAPCOM CO.,LTD.

コナミリズムゲームウラワザ集

PS2 beatmania ⅡDX 3rd style

隠し要素の出現条件を大紹介!!

■EXTRAステージ……ステージ3で、[難易度6以上の曲をクリア／難易度5の曲をフルゲージでクリア／難易度4の曲をフルコンボでクリア／難易度3以下の曲をオールグレートでクリア] のいずれかの条件を満たすと、終了後にボーナスステージとして出現する。

■13曲の隠し曲の出現条件……LIGHT7、7KEYS、EXPERTの各モードをプレイして、エンディングに到達するごとに1曲ずつ出現する。

■EXPERT モード隠しコース……【裏①～⑤コース】＝表①～⑤コースで3ステージ以上をクリアすると、それぞれ対応する裏コースが出現。【表⑥～⑧コース】＝裏①～⑤コースをすべて出現させると出現。【裏⑥～⑧コース】＝表⑥～⑧で3ステージ以上クリアすると、それぞれ対応する裏コースが出現。

■ORIGINAL COURSE SETTING……EXPERT モードの全表コースの曲を、3ステージ以上クリアする。

■全隠し要素の出現条件……5KEYSモード、LIGHT7モード、7KEYSモード、EXPERTモード、フリーモードのいずれかで、573コンボ以上達成すると、上記のすべての隠し要素が出現する。

PS beatmania BEST HITS

全隠し要素を完全フォロー!!

■ANOTHER曲……ANOTHERのある曲(「BRAND NEW WORLD」、「LUV TO ME(english version)」、「20,november(hard version)」、「LOGICAL DASH」、「DEEP IN YOU」)を選択した状態で、セレクトボタンを押しながら決定。

■BROTHER曲……BROTHERのある曲（「u gotta groove」、「Believe again HYPER MEGA MIX」、「Hunting for You」、「20,november (single mix)」、「20,november (radio edit)」、「Attack the music」、「LUV TO ME(disco mix) version GOTTA」）を選択した状態で、セレクトボタンを押しながら決定する。

■高得点で出現する隠し曲……直前のステージで取った点が高得点だと、以下の曲が選択できるようになる。「La Bossanova de Fabienne」(2ステージ)、「Believe again」&「Miracle Moon ～L.E.D.LIGHT STYLE MIX～」（2、3ステージ）、「LUV TO ME (english version)」 &「DO IT ALL NIGHT(hard version)」&「20,november(hard version)」(3、4ステージ)、「e-motion (2nd MIX)」(4ステージ)。

■EXPERTモード隠しコース（全3種）……「HARD」コース＝EXPERTコースをどれか1つクリアする。「BEST」コース＝EXPERTコースをどれか2つ(重複不可)クリアする。「L.E.D.LIGHT ANOTHER」コース＝EXPERTコースをどれか3つ(重複不可)クリアする。

■隠しANOTHER曲……上記の「L.E.D.LIGHT ANOTHER」コースを出現させて、各曲をプレイすると、以下の曲(「OVERBLAST!!」、「Miracle Moon ～L.E.D. LIGHT STYLE MIX～」、「HELL SCAPER」、「GENOM SCREAMS」、「THE EARTH LIGHT」)にもANOTHERが出現(各曲を選んだ状態で、セレクトボタンを押しながら決定でプレイ可能)。

■全曲出現条件……「GAME START」のNORMALモードを50回以上プレイすると（ゲームオーバーでも可）。

PS beatmania APPEND ClubMIX

隠し曲の出現条件を一挙に公開

■ANOTHER曲……MANIACモード上にて、セレクトボタンを押す（ANOTHERが存在する曲のみ）。

■「TOKIO」出現条件……NORMAL、MANIACモード上にて、「TOKYO EUROPEAN ESPRESSO」を選択した状態で、セレクトボタンを押す。

■隠しエキスパートコース（3コース）……エキスパートコースのどれか1つをクリアすると、順番に出現する。

■ボーナス曲（11曲）……NORMAL、MANIAC、EXPERTモードを問わずエンディングまで行くと（コンティニューしてもOK）、順番に出現する。出現した曲はMANIACの全ステージで選択可能になる。

PS ポップンミュージック4アペンドディスク

隠し要素出現コマンドを大公開

■隠し曲（8曲）……「BRIT POP」＝左緑、左緑、右白、右白、右緑、右緑、左緑、左緑。「HORROR」＝左緑、左緑、左緑、左白、左白、左白、左緑、左緑、左緑。「CLASSIC4」＝左黄×13、右黄、左黄。「POPS M-MIX」＝左青、左青、左緑、左黄、左黄、左緑、右青、右青。「J-TEKNO M-MIX」＝右黄、右青、左青、左黄、右白、左白。「DANCE M-MIX」＝右青、右青、右青、右黄、右青、右黄、左黄、左青。「BONUS TRACK M-MIX」＝左青、左青、左青、左緑、左黄、左黄、左黄、左白、左白。「SPECIAL ENDING」＝左黄、左白、右緑、右白、左黄、左黄、左緑、右緑、左白、右黄。

■ランダム……メニュー画面（黒背景）で左白、右白ボタンを押しながらアーケードを選択する。

■ヒドゥン……メニュー画面（黒背景）で左黄、右黄ボタンを押しながらアーケードを選択する。

■ミラー……メニュー画面（黒背景）で左緑、右緑ボタンを押しながらアーケードを選択する。

■スピードモード選択……モードセレクト画面でセレクトボタンを押しながら選択キーで選択。

■ハイパー曲（7曲）……ハイパー曲の存在する曲（「コケティッシュ」、「オキナワ」、「パッション」、「カラオケ」、「ヌーディ」、「クラシック4」、「ブギー」）を選択した状態で、セレクトボタンを押しながら決定。

PS ポップンミュージックアニメーションメロディ

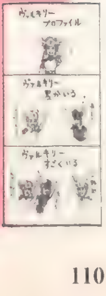
隠し要素の条件をまとめて紹介

■隠し曲（2曲）……「スキスキソング」（ひみつのアッコちゃんED）＝1ステージと2ステージの両方で1960年代の曲を選択する。「カランコロンのうた」（ゲゲゲの鬼太郎ED）＝1ステージと2ステージの両方で1970年代の曲を選択する。

■サバイバルモード……全20曲のいずれかのモードのハイスコアをチャートに記録する。

■ハイパーサバイバルモード……サバイバルモードを3コースクリアする（モード選択画面でノーマルモードに合わせてセレクトボタンを押すごとに「サバイバルモード」→「ハイパーサバイバルモード」と切り替わる）。

■リバーサルモード（全3タイプ）……全20曲のハイスコアをチャートに記録する（曲選択画面でセレクトボタンを押すごとにリバーサルタイプが切り替わる）。



まんが／宮城県 BQさん

©1997 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©梶原一騎・辻なおき・東田正美・神保史郎・ダイナミック企画・武内直子・鳥山明・バードスタジオ・光プロ・フジオプロ・松本零士・水木プロ・ゆでたまご／講談社・集英社・テレビ朝日・東映アニメーション

© 2000 Sony Computer Entertainment Inc.　(C)METRO/FRAME GRAPHICS/FBI/ENIX 2000

PS 激突トマラルク
TOMARUNNER VS L'Arc~en~Ciel

●発売日／2000年7月19日●価格／¥4,800●メーカー／SCE●ジャンル／ACT●対応周辺機器／MC(1ブロック)

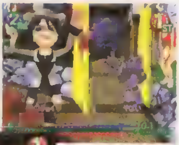
「トマラン大会2000」を勝ち抜くためのポイントを紹介！

「激突トマラルク」は、商店街やホテルなどの道なき道を突き進み、1対1の人間レース「トマラン大会2000」での優勝を目指す痛快ACT。今回の攻略では、この「トマラン大会2000」で勝利するための3つのポイントを大紹介！　これさえ覚えておけば、優勝も夢じゃないぞ！

▲衣装やアクセサリーも忠実に再現されているぞ。

POINT 1◉オススメキャラは？

「トマラン大会2000」で使用できるキャラは、ラルクのメンバーの4人。各キャラは、それぞれ能力が異なるため、使用キャラの選択が重要。優勝を目指すなら、足の遅いkenやテクニックが必要なyukihiroより、バランスのとれた能力を持っているhydeかスピードのあるtetsuがいいぞ。



▲腕に自信がある人は、ほかの2人も使ってみよう。

◀バランスのよいhydeは、初心者にもオススメ。

POINT2◉アイテムを有効活用せよ

このゲームではレース中にライバルを攻撃することが可能。そのため、レースで勝利するには使用するアイテムの選択と使い方が重要になるのだ。なかでもオススメなのが、ライバルを自動的に追尾してくれる「ミサイル」と、壁登りと泳ぎが速くなる「ワイルドハンド」の組み合わせ。ライバルが前にいるなら、ミサイルで攻撃。後ろにいるならワイルドハンドで一気にリードを広げよう。

▲コース上に落ちているアイテムも、出現位置を覚えてうまく利用しよう

◀段差のあるコースなら「てんしのリング」も便利

POINT3◉ショートカットを探そう

コース上には一見通れないように見えるが、じつは大幅にショートカット（近道）することができるルートが存在する。このショートカットを発見することができれば、どんなに引き離されていても一気に大逆転することも不可能ではないぞ。コース上の怪しい場所をしっかり探してみよう。また、ショートカット先のコース上には強力な武器やラッキーアイテムが落ちていることもあるぞ。

▲ライバルもショートカットを利用するので、参考に。

◀画面左側のように、海に向かって走ると、ショートカットできるぞ。

PS2 ダンスサミット2001
バスト・ア・ムーブ

●発売日／2000年11月2日●価格／¥6,800●メーカー／エニックス●ジャンル／ETC●対応周辺機器／MC2(93KB)、専用コントローラ対応

隠し要素&抜け駆けのコツを公開！

各隠し要素の出現条件は、ノーマルモードの全ステージをクリアすること（どのチームでも可）。1周クリアするごとに新チーム&ステージが追加されていくぞ。しかし、ゲームをクリアするためには、基礎テクニックともいえる「抜け駆け」をマスターすることが重要だ。その効果的な活用法を右にまとめているので、これを足がかりにNo.1ダンサーを目指してみよう！

▲クリアするたびにステージ数が増え、難易度が高くなる。

隠し要素出現条件

条件	出現する隠し要素
1周目クリア	チーム：「galaxy4」が出現 ステージ：「disco21」が出現
2周目クリア	チーム：「discos estrus」が出現 ステージ：「music stadium」が出現
3周目クリア	チーム：「jumbo max」が出現 ステージ：「79street」が出現
4周目クリア	チーム：「far east commander」が出現 ステージ：「iga-base」が出現、モード「remix」が出現
remixクリア	モード：「bonus track」が出現 （L1とR1を押しながら「remix」を選択）

No.1ダンサーになるための抜け駆けシステム活用法

「抜け駆け」を決めるうえで重要な「予告コマンド」。ここでは、3つのパターンを例に、2つの要素を活用した得点の獲得法を伝授するぞ。また、これらを参考に自分なりにいろいろと研究してみよう。

パターンA◉予告ボタンが全員同じ場合

1番理想的なパターン。全員が同じボタンを予告した場合、チームメイトは、ほぼ確実に予告どおりのボタンを入力してくる。もちろん自分は予告とは違うボタンを入力。これで、かなりの高得点を獲得できるぞ。

◀チームメイトの得点を自分のものにできるのだ。

パターンB◉予告ボタンが複数の場合

2人が一致していて、1人が違うボタンを予告したケース。このときは、一致している2人に合わせて予告するのがベスト。あとは、パターンAと同様に、予告と違うボタンを入力して、確実に得点を稼ごう。

◀より高い確率で得点を獲得できるほうに合わせよう。

パターンC◉1人も予告しなかった場合

このパターンでは、完全に自分のカンに頼るしかない。ただ、ヘタに予告してしまうと、逆に抜け駆けされたときの減点が大きい。自分も予告しなければ、最小限の減点ですむので、予告しないほうが得策だ。

◀予告した状態で抜け駆けされると大幅に減点される。

まんが／宮城県　白河風華さん

PS2 Sorcerous Stabber ORPHEN ～魔術士オーフェン～

●発売日／2000年8月3日●価格／¥6,800●メーカー／角川書店/ESP
●ジャンル A・RPG●対応周辺機器 MC2(29KB)

カオス島でのボス戦のポイントをチェック

基本は3D・ACTだが、STGのような戦闘システムが特徴の本作。とくに、ボス戦は趣向がこらされており、ひと筋縄ではいかない。というわけで、メインの舞台となる「カオス島」に登場するボスたちの攻略方法を伝授するぞ!!

© 1999 秋田禎信・草河遊也／角川書店・TBS ©2000 角川書店／ESP

ゼイアス編 中間ボス ザンドル

属性	光雷	タイプ	陸上
攻撃パターン	糸吐き[特殊] レーザー[弾]・光雷球[弾]		

●「降魔の剣」で「レーザー」をくぐりつつ攻撃！
ザンドルの「レーザー」はホーミング性がないので、発射したのを確認したら、「降魔の剣」を使用した、前方ダッシュでくぐり抜けよう。ただし、このあとやたらと連続斬りにつないでしまうと、次の「レーザー」を回避できなくなる。ふた振り目までならギリギリ避けられるぞ。

ゼイアス編 最終ボス ゼルトロン

属性	風	タイプ	陸上
攻撃パターン	足攻撃[近接]・風の泡[弾] 隕石攻撃[弾]		

●ゼイアスが殻を砕いてからラッシュをかけよう
中心部のコアは、初めのうちは殻に覆われているため、攻撃を受け付けない。そこで、まずは左側にあるカギ爪から攻撃しよう。しばらくすると、ゼイアスが殻を砕き始めるので、それまでにカギ爪のほうを破壊しておくこと。あとは、カギ爪が再生する前に、連続斬りでコアを破壊だ！

セフィ編 中間ボス ケブール

属性	火炎	タイプ	陸上
攻撃パターン	体当たり[近接]・パンチ[近接] パワーウェイブ[直撃]		

●「体当たり」をしてきたら「降魔の剣」で斬れ！
ケブールの攻撃の中で注意しなくてはならないのが「体当たり」。この攻撃を受けたら、ヒットでもガードでも、後方に弾き飛ばされ、そのまま後退していくと階下に落ちてゲームオーバーとなってしまう。「体当たり」をしてきたら、半歩前に出て、「降魔の剣」に当たりに来てもらおう。

セフィ編 最終ボス ゴルナス

属性	風	タイプ	空中
攻撃パターン	体当たり[近接] レーザー[弾]		

●「光刃の軌跡」でカレキを撃ち抜きバリアを破壊
ゴルナスが霧のようなバリアをまとっているあいだは、魔術攻撃は無効。このバリアを解除するには、まわりに浮遊するガレキを弾系の魔法で撃ち抜き、その破片をゴルナスにぶつけるしかない。ここでは、弾速のある「光刃の軌跡」がオススメ。バリア破壊後は、本体に直接攻撃すればOK。

マー編 中間ボス ゾフエーム

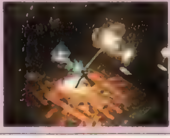
属性	風	タイプ	空中
攻撃パターン	風の弾（拡散）[弾] 風の弾（集中）[弾]		

●キリキリまで待ってから攻撃ポイントを決めろ！
ゾフエームに攻撃できるのは、地上に降りてきたときだけ。だが、着地地点に向けて早めに狙いをつけてしまうと、別の場所に着地してしまうため、時間ギリギリまで待ってから狙いをつけること。また、目の前に着地してきたときは、「降魔の剣」で攻撃すると大ダメージを与えられるぞ。

最終ステージボス ガイア

属性	－	タイプ	－
攻撃パターン	たたく[近接]・光線[弾] 粒子砲[弾]・ビット攻撃[弾]		

●ジャマな両腕を破壊してから頭部を攻撃せよ!!
弾系の攻撃以外は通用しないのだが、いざ発射すると両腕でガードされてしまう。しかし、弾速の遅い「混沌の姫」で攻撃すると、タイミングがずれ、ガードを解除したところにヒットするのだ（連射しすぎると、次弾に反応して再度ガードしてしまうので注意）。この戦法を使い、肩の部分を狙い撃ちにして腕を落としてしまおう。また、発射の合間には、「たたく」攻撃に備えて常に防御し続けよう（攻撃モーションを見てからだと間に合わないので）。腕さえなくなれば、頭部がスキだらけになるので、「粒子砲」に注意をしつつひたすら連射だ。



◀ビットに対しては、多少のダメージ覚悟で反撃を。

マー編 最終ボス ビオグレイ

属性	暗黒	タイプ	陸上
攻撃パターン	各種物理攻撃[近接] 暗黒レーザー[弾]		

●攻撃が効くのはマーの笛の音で正体を現してから
目玉を取り囲むブロックが黒いあいだは、どんな攻撃も受け付けないので、ひたすら防御。しばらくすると、マーの笛の音で正体を現し、ブロックが黄色になるので、弾系の攻撃で目玉の部分を狙い撃ちにしよう。弾速があり、反属性である「光刃の軌跡」で攻撃するのがベストだ。

PS キミにSteady

●発売日／2000年9月28日●価格／¥5,800●メーカー／シーディーブロス
●ジャンル／SLG●対応周辺機器／MC(1ブロック)

ポイント攻略・超凝縮版!!

キャラによってはたった一度の選択ミスでバッドエンドとなることもある『キミステ』。そこで、そうした難易度の高いキャラをピックアップして攻略するぞ。メインキャラ8名の好み一覧も収録しているので、活用してほしい。

© 2000 CD BROS.Inc.

キャラ別攻略

各キャラ共通
MAP上のハートのマークを目印に、お目当ての娘のイベントを見逃さないことが基本。なお、ハッピーエンドを迎えるためには、育美と沙耶、由梨香は3回、悠と亜衣、恵美は2回、玲子と啓子は1回以上デートをしていなければならない。

雨宮静音
まずは商店街で静音を2回見つける。電話イベントでは「意地でも～」、「とりあえず～」の順に選択。次にプールで静音を見つけ、2度目の電話イベントで「あえて～」を選択する。11／17の小テストで99位以下、以降は33位以上の成績を取ればOK。

有吉育美
修学旅行前日が要注意ポイントで、「そんなことはしない」、「レトルトで我慢」の順に選択後、「写真立てを見る」か「部屋を見渡す」を選ぶこと。また、育美とは険悪な状態になるが、篤志のナンパの誘いには「行く」を選ばなければならない。

五十嵐沙耶
悠のイベントをある程度進めること。村岐に悠の撮影を頼まれ、デジカメを入手すれば第一関門クリア。あとはひたすら好感度上げ＆通常イベントのフォローに専念。10/24の強制イベントが起きなければその時点で失敗なので、直前からやり直そう。

清瀬恵美
修学旅行で「声を～」を選んで恵美ルートに進み、デートで「明日の夕方に～」を選ぶ。次に、探偵社に恵美の調査を2回依頼して報告を聞き、5回以上神社で願をかければ転校イベントが発生。育美との仲を誤解される場面では、必ず恵美を誘うこと。

里中亜衣
まずは修学旅行で「他校の子に～」を選んで亜衣ルートに進む。文化祭では「つき合う」を選んで、一緒に学校を抜け出すこと。12／7の強制デートでは「意地でも寝ない」を選び、ラストはアルバイトを3回以上成功させてプレゼントを買っておこう。

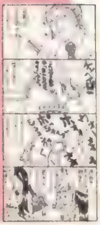
好感度の上げ方

好感度稼ぎは、デートに誘ったり会話中に好まれる選択肢を選ぶことが基本。デート時は「シルクのシャツ(消耗品)」を用意しておくだけで、好感度アップ。もちろん、好みのプレゼントも欠かせない。ただし、続けて同じデートスポットを選ぶと逆効果となるので注意。マメに神社に足を運んで願をかけるのも効果的。

表の見方
表のデータは左から、キャラ名、好みのデートスポット、好みのプレゼント、好みのぬいぐるみとなっている。マンネリ化には注意。

好み一覧

キャラ名	好みのデートスポット	好みのプレゼント	好みのぬいぐるみ
由梨香	占いの館／喫茶店／花屋	ぬいぐるみ 花束 料理の本	おとりウサギ
沙耶	学校 花屋 プール	お守り 料理の本	むてきアルマジロ
育美	公園／商店街／文具店	お守り／ぬいぐるみ／料理の本	おとぼけマウス
玲子	神社／プール／文具店	お守り ぬいぐるみ 花束	けながワラビー
悠	学校／商店街／ホテル	ステイショナリーセット／ぬいぐるみ／料理の本	こどもドラゴン
亜衣	占いの館 喫茶店 ゲームセンター	香水 ペンダント 指輪	いやなペンギン
啓子	映画館 ゲームセンター 神社	アロマオイル／香水／指輪	はてなツバメ
恵美	映画館／公園／ホテル	香水／花束／指輪	おかしネコ



まんが／大阪府 今村カオルさん

PS

砂のエンブレイス ～エディンの里のネーブル～

●発売日／2000年7月27日●価格／¥5,800●メーカー／アイディアファクトリー●ジャンル/RPG●対応周辺機器/MC（1ブロック）

6人の恋人候補をパートナーにしよう！

ここでは、6人のパートナーとつきあうための方法を公開。以下のチャート通りに行動すれば、恋人候補をパートナーにできるぞ。恋人候補もレアアイテムを持っているので、「つきあったあと別れる」の繰り返しで全アイテムを集めよう。

ミュール

クローフ王の墓（X－40　Y＋100）の、（X－112　Y－198）にいる。

1	物言う岩に会っている状態で、クローフ王の墓でミュールに会う
2	1を見ていて、ネーブルのレベルが10以上でミュールに会う
3	2を見ていて、レプルの日記を持っている状態で会う
4	3を見ていて、遠見の水晶球を持っている状態で会う

マイケル

モリュラ族の地下住居の(X－9　Y－25)にいる。

1	ネーブルが旅立ちの決意をしたあとでマイケルに会う
2	1を見ていて、ふんわりぼうしを持っている状態で会う
3	2を見ていて、穴掘りレベルが5以上の状態で会う
4	3を見ている状態で一度部屋から出て、再度マイケルと会う

ミロク

シャボン族の集落の聖木マニアリ(X＋17 Y＋120)にいる。

1	物言う岩に会っている状態でミロクと会う
2	1を見ていて、井戸掘り器具1を持っている状態で会う
3	2を見ていて、井戸掘り器具2を持っている状態で会う
4	3を見ていて、井戸掘り器具3を持っている状態で会う

アンクロワイヤー

シンバ帝国仮設街（X－8　Y－168）にいる。

1	物言う岩に会っている状態でアンクロワイヤーと会う
2	1を見ていて、サイフォンにいるフローネと話したあとで会う
3	2を見ていて、バハラフの洞窟で洞虫を倒したあとで会う
4	3を見ていて、海神のホラ貝を持っている状態で会う

イフ

死神の洞窟（X＋136 Y－175）の、（X－104 Y－204）にいる。

1	物言う岩に会っている状態でイフと会う
2	1を見ていて、ネーブルのレベルが13以上で会う
3	2を見ていて、聖木の樹液を持っている状態で会う
4	3を見ていて、死神の洞窟の奥で束縛の愚者を倒してから会う

アース

失われし聖域（X－104　Y－204）にいる。

1	物言う岩に会って、草のカギと虫のカギを持っている状態で会う
2	1を見ていて、魔のカギを持っている状態で会う
3	2を見ていて、竜のカギを持っている状態で会う
4	3を見ていて、獣のカギを持っている状態で会う

PS

ラブひな ～愛は言葉の中に～

●発売日／2000年9月28日●価格／オープン価格●メーカー／コナミ●ジャンル／AVG●対応周辺機器／PS（9ブロック）

激レアパスワード大公開!!

ポケステで「言葉」を集めて、ＰＳ本体で組み合わせてイベントを見る―という独特なプレイスタイルを持つ、ＰＳ版『ラブひな』。だが「言葉」の中には、ＰＳ本体でパスワードを入力しないと入手できない特殊なもの（ゲーム中では、レア度ＳＰと表記）も存在するのだ。今回は、そんな激レアな12個のパスワードと、その組み合わせを大公開しよう！　なお、表内の「O」は英字の〝オー〟を、「φ」は数字の〝ゼロ〟を示している。

キャラ名	イベント名	言葉	パスワード
成瀬川	元気出しなさいよ!?	このふく？	CCAD8RMM93
		きせられた	KWVφ?DRYET
成瀬川	リッド君の大冒険	オオボケ	AF3C♣♣M2F2
		リッド	MEUWFH　LN2
しのぶ	センパイ、頑張ってください	さいきょう	OLF2O！KGOR
		ダメ！	VK7TP◆N？E♠
素子	屈辱の体育祭	たいいくさい	FQ♠5P7K◆！U
		くぎづけ	K♥W　??W47Z
カオラ	行け！ひなたロボ	ロボ	ＩA！SAR◆4JE
		しんへいき	6N　QS52♠H9
みつね	私の彼氏	コイビト	BL3F♠2♠WU♥
		おみあい	R4KBQBNUU◆

PS2

シルフィード ザ・ロスト・プラネット

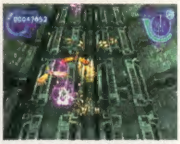
●発売日／2000年９月21日●価格／¥6,800●メーカー／カプコン／ゲームアーツ●ジャンル／STG●対応周辺機器／MC２（70KB）

裏技＆点稼ぎネタを公開！

『シルフィード』は、ステージに合わせて自機の左右の武器を、付け換えることができるSTG。今回は、全９種類ある武器を、ステージ１から使用可能にするコマンドと、よりスコアを稼ぐための情報を紹介するぞ。

◉全武器使用コマンド

ここでは、全9種類の武器を最初から使用可能にするためのコマンドを紹介。方法は、ゲームをスタートし、ネームエントリー画面で「XACALITE」と入力するだけ。そのあとに、武器選択画面に変わると、すべての武器が使用可能になっているのだ。



▲ステージ１から、強力な武器でプレイだ！

コマンド　XACALITE

◉障害物を撃つと点数アップ！

ステージの各所には、自機の行く手をさえぎる障害物が設置されている。これを武器で攻撃すると、1発ヒットするごとに点数が加算されるのだ。ハイスコアを目指したい人は、ぜひ活用してほしい。ただし、自機が障害物に接触するとシールドが減るので注意するように。

▲これを活用して点数を稼ぎまくろう！

まんが／東京都　津丸さん

©2000 IDEA FACTORY　©赤松健・講談社／ラブひな温泉組合・テレビ東京　©2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN　©GAME ARTS.Publishing and distribution by CAPCOM CO.,LTD.

PS2 エクストリーム・レーシング SSX

●発売日／2000年10月26日●価格／¥6,800●メーカー／エレクトロニック・アーツ・スクウェア●ジャンル／RCG●対応周辺機器／MC2（143KB）、2人プレイ可

すべての隠し要素を楽しもう！

このRCGには隠し要素がたくさん用意されているが、そのすべてを出現させるのはけっこう大変。そこで、ここでは隠し要素を一発で出現させる便利コマンドを紹介していくぞ。試すと笑えるコマンドも掲載したのでチェックしてみよう。

超便利&楽しいコマンドを紹介

オプション画面で、L1、L2、R1、R2ボタンをすべて押しながら下のコマンドを入力すると、それぞれの裏技を利用できる。なお、コマンドを入力したあと、PS2本体の電源を切ると、入力前の状態に戻ってしまうぞ。

コマンド1 ×○△□×○△□

◉マイキャラが走ってレースに参加！

このコマンドを入力すると、マイキャラがボードを背中に背負い、自分の足で走ってレースに参加するようになる。なお、レース中のカッコウは変化しても、キャラの能力や選択したボードの性能などは、通常の場合と何ら変わりないぞ。楽しいという以外、何の意味もないウラワザだが、その異様な走りっぷりは爆笑モノだ。

▶マイキャラが走る！ 走る！ 走る！ これは笑えるぞ。

コマンド2 ×○×○×○×○

◉全ヒントをまとめて読む

1回のローディング画面で、すべてのヒントメッセージが順々に表示されるようになる。ただし、全ヒントを表示し終えるまで、ローディングを終了させることができないので、普段遊ぶときにはオススメできないぞ。

コマンド3 □△○×✚キー右上左下

◉コース、キャラなどを自由に選べる

全コース、全キャラ、全ボード、全ウェアが選択可能になる。初期設定では選べなかったすべての項目が選択可能になるだけに、これは便利だ。なお、ほかのコマンドの場合も同じだが、コマンド入力後に同じコマンドを再度入力すると、最初の状態に戻せるぞ。

コマンド4 □×××××××

◉全パラメータをMAXにする！

各キャラの、全パラメータを最高値にできる。ただしこの状態でメダルを獲得していくと、リセットや電源を切って、パラメータが初期設定に戻ったとき、以後のメダル獲得時の強化ができなくなってしまうぞ。

コマンド5 □△×○○○○○

◉特別テクスチャーボードが使用可能に

マイキャラが使用するすべてのボードに、通常では手に入らない特殊なペイントが描かれる（またそれと同時に、各キャラの全パラメータが最高値になる効果もある）。デザインは変化するが、選択したボードの性能そのものは通常の場合と変わらないぞ。

▶ボードに注目！ ステキな美女のペイントを鑑賞できる。

PS2 グラップラー刃牙 ～バキ最強烈伝～

●発売日／2000年10月12日●価格／¥6,800●メーカー／トミー●ジャンル／FTG●対応周辺機器／MC 2（100KB）

地上最強のアノ男が出現!!

3D・FTG『グラップラー刃牙』に2体の隠しキャラがいることが判明！ 1人は主人公の父親にして地上最強の生物・範馬勇次郎。そして、飛騨山中に住まう人外の敵・夜叉猿Jr.の2体だ。

夜叉猿Jr.

●出現条件
地下闘技場の5試合目に出現する夜叉猿に、ノーコンティニューで勝利すると使用可能になる。

●特徴
猿だけあって驚異的な素早さとジャンプ力を持つ。また、組みついた状態からの連続技が強力！

範馬勇次郎

●出現条件
地下闘技場、全7試合中3試合以上をノーダメージで勝利するか、超必殺技でフィニッシュ。

●特徴
とにかく技が決まりさえすれば勝ち！ という、反則的な超必殺技が脅威！ ゲージのたまりは遅い。

PS 悠久組曲 ～All Star Projiect～

●発売日／2000年8月24日●価格／¥5,800●メーカー／メディアワークス●ジャンル／AVG●MC（1ブロック）、PS（6ブロック）

ハッピーエンドの条件を紹介！

『悠久組曲』でのハッピーエンドは、ミッション授業を成功させて無事に進級し、なおかつ好みのキャラ1人と仲良くなること。それを達成するための条件を紹介する。

ハッピーエンドにはプライベートイベントが影響

プライベートイベントは、各キャラに3回ずつある。それぞれの発生条件は、まず1回目が4月以降で、親密度が黄色以上のとき。2回目が9月以降で、親密度が青色以上のとき。そして3回目が1月以降で、親密度が緑色のときだ。1→2→3の順に、すべてのイベントを発生させておくこと！

3つの条件をクリアするとファイナルミッションが発生！

「親密度のゲージが緑色」、「プライベートイベントを3回発生させる」、「ミッション授業を3回以上成功させる」。3つの条件をクリアすると、3月19日にファイナルミッションが発生。

ファイナルミッションで成功・失敗した場合には……

ファイナルミッションを成功させると「進級+キャラ別エンディング」のハッピーエンドになる。失敗した場合、進級は達成されるが、キャラ別エンディングは見られない。

親密度のゲージの上げ方

▶親密度のゲージは、アイテム交換やプレゼント、それに放課後イベントで誘いを受けると上昇する。ゲージが増えると、色は赤→黄→青→緑の4段階に変化するぞ。好みのキャラとの親密度は積極的に上げよう。

まんが／大分県 春生まれさん

©2000 Electronic Arts Inc.All rights reserved.©1999 TOMY©板垣恵介（週刊少年チャンピオン）1999©2000 Starlight Marry／Media Works Inc.

電撃PlayStation はじめて物語15

まんが／岩瀬さとみ

21世紀のゲームライフも攻略Stationが徹底的にサポートしていきます。

今年も残すところあとわずか。今年を振り返ってみると、PS2の登場や『ドラクエVII』&『FFIX』の発売など、PS史上に残るビッグイベントがあった年でした。そして、来る2001年は…PSはもちろん、いよいよPS2の能力を最大限に引き出したゲームが登場してくるハズです。攻略Stationは、来世紀のPS&PS2ソフトの攻略もバッチリお届けしていきます。

攻略 Station SPECIAL

電撃プレイステーション1/12号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.15

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
©Media Works 2001　PRINTED IN JAPAN